

июль 2011 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

ISSN 1992-7835

9 771992 783004 11007

http://www.nestor.minsk.by/vr

e-mail: vr@nestormedia.com

DUKE NUKEM FOREVER

inFAMOUS 2

HUNTED DEMON'S FORGE

F.3.A.R.





НОВОСТИ

Привет, читатель!

Вот занятно. Честно говоря, когда было принято решение о столь довольно существенном сокращении объема газеты, я морально готовился к огромному валу негативных писем, возможно, даже нецензурных. Однако не получил ни одного такого послания — все сказало в пользу того, что аудитория правильно все восприняла и поняла причины, если можно так выразиться, происшествия. Поэтому — искреннее спасибо за понимание, поддержку и верность "Виртуальным радостям". Мы это очень ценим.

Впрочем, на мой скромный и однозначно сугубо субъективный взгляд (который разделила вся редакция), лишившись целых восьми полос (эдакая "бумажная девальвация", ага), газета не так сильно потеряла в информативности. Да, пришлось пожертвовать размерами нескольких рубрик, но... все могло быть и хуже, не правда ли? Живем, братцы!

Павел Брель, от лица всей редакции



АНОНСЫ

Limbo изменяет "зеленоглазой коробке"

Вы еще не забыли такой платформер — **Limbo**? Тот, который очень стильный, мрачный и эксклюзивный для Xbox 360. Теперь проект будет портирован на персональные компьютеры и PlayStation 3. На PC игра будет распространяться исключительно через сервис Steam. Такая информация поступила от основателя студии Playdead Дино Патти. По словам Дино, обладатели PC и консоли от Sony получат Limbo уже совсем скоро. Когда именно, никто, конечно же, не уточнил. Что ж, ждем подробностей.

Ведьмачий Xbox 360

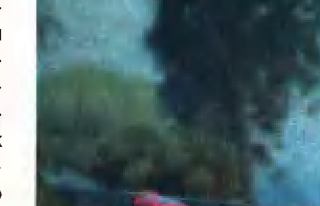
Компания THQ станет издателем ролевой игры **The Witcher 2: Assassins of Kings** для Xbox 360. Об отличиях консольной версии проекта от PC-варианта в CD Projekt RED пока не говорят. Но об этом, как заявляют представители THQ, обязательно расскажут позднее. В общем-то, как и обо всем остальном — издатели не сообщили даже о дате выхода. А Интернет, меж тем, уже полон слухов. По самой распространенной версии, The Witcher 2: Assassins of Kings посетит "коробку" от Microsoft до конца текущего года.

Летне-осенний Bodycount

Если открыть календарь, то на нем можно увидеть, что сейчас июль, самое его начало. Да только за окном постоянные дожди вот уже который день, что как-то не по-летнему. Но если посмотреть чуть дальше, в конец августа, то там можно увидеть, что... Нет, знойной жары, возможно, не будет. Зато Codemasters выпустит свой шутер **Bodycount** (Xbox 360, PS3) именно в эту пору. Если быть точными, то случится это 30 августа в Северной Америке, а к 2 сентября игра доберется до Европы.

Напомним, что Bodycount рассказывает историю бывшего американского военного по имени Джексон Дельгадо. Главный герой игры окажется втянут в некий вооруженный конфликт, так что ему придется вспомнить былые армейские годы. В общем, ничего особенного нас с вами вроде бы не ждет.

Deep Black уходит в онлайн



Где-то ближе к концу этого лета выйдет шутер Deep Black от российских разработчиков из студии Biart. Они же анонсировали бесплатный (конечно же, не полностью) многопользовательский шутер от третьего лица **Deep Black Online**. Обе игры будут рассказывать о мире будущего. Будущего безрадостного: в нем будет вестись ожесточенная борьба за власть сразу над всей планетой. События, по обещаниям разработчиков, по своему размаху будут эпичные. Но это мелочи. Самое "вкусное" в Deep Black Online — это то, что бои в ней будут проходить в воздухе, на воде и на суше с поддержкой от восьми до двадцати четырех человек. Правда, ждать Deep Black Online предстоит еще довольно долго. По планам московских разработчиков, бета-тестирование проекта начнется только в конце 2012 года. Релиз же, как вы понимаете, будет еще позже.

Бесплатные DLC для Shift 2 Unleashed



Shift 2 Unleashed

Компания Electronic Arts выпустила два новых и абсолютно бесплатных DLC для PC-версии гоночной игры **Shift 2 Unleashed**. Пользователей ждут два аддона: Legends и Speedhunters. На пару дополнения добавят в проект два игровых режима, двадцать восемь автомобилей и пять трасс. Распространение DLC осуществляется при помощи сервиса Origin, который так активно в последнее время рекламирует Electronic Arts. Бесплатные добавки можно скачать уже сейчас — в широком доступе они оказались тридцатого июня.

Подарочное издание Forza Motorsport

Этой осенью, 11 октября, в Северной Америке стартуют продажи **четвертой части** серии автогонок **Forza Motorsport** (Xbox 360). Игра поступит на прилавки магазинов не только в обычном DVD-боксе, но и в специальном издании. В него войдут: стилизованный металлический кейс, диск с игрой, код на скачивание дополнительных автомобилей и, внимание, фотоальбом, который был выпущен при поддержке программы Top Gear. Что в альбоме такого? Ну, кроме того, что в нем почти сто страниц с фотографиями машин, ничего. Цена будет соответствовать содержанию, так что готовьтесь раскошелиться: специальное издание будет стоить около восьмидесяти долларов США.

Футбол и EA объединяют людей

Компания Electronic Arts планирует запустить новый онлайн-сервис под названием **EA Sports Football Club**. Он призван объединить всех поклонников виртуального футбола. Точнее, серии FIFA. В двенадцатой части сериала сервис будет представлен в виде нового игрового режима. В нем будет происходить постоянное обновление FIFA 12 в соответствиями с событиями из реальной футбольной жизни. Также в нем можно меряться силами с другими пользователями со всего мира.

"Миллионы поклонников, играющие в FIFA в Интернете, показали нам, что у них всегда есть интерес к общению, основанный на любви к футболу, — говорит Мэтт Билби, вице-президент и генеральный менеджер по футболу игровой серии FIFA. — *EA Sports Football Club — это новый проект, объединяющий поклонников футбола во всем мире и предлагающий им новые способы развлечения, прежде недоступные ни в одной из спортивных игр".*

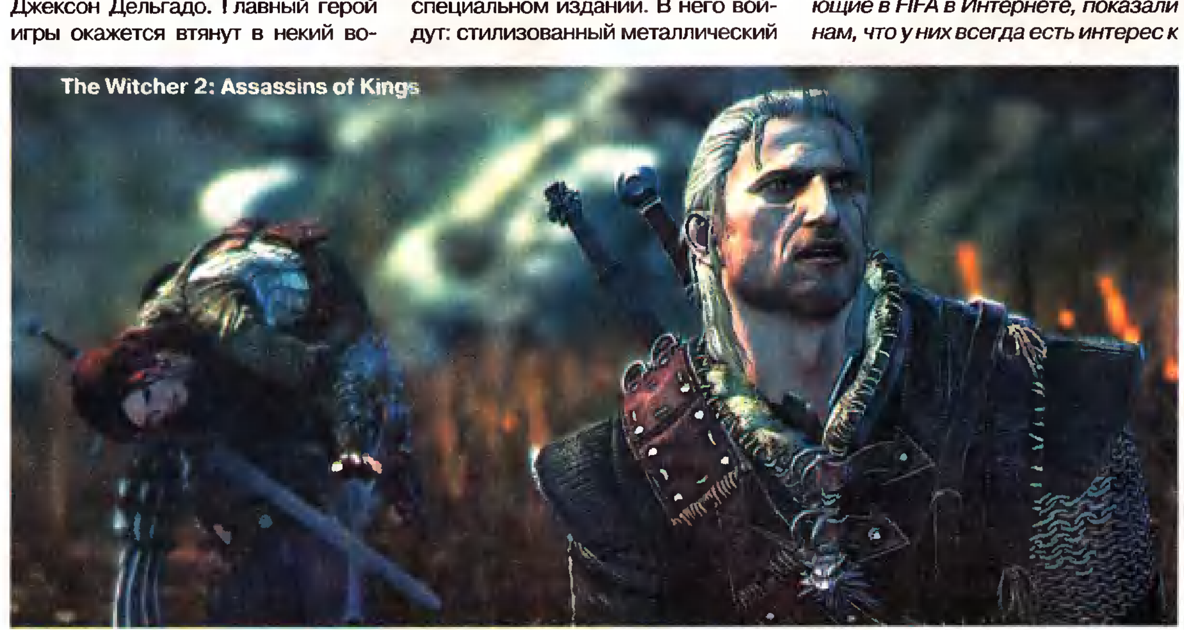
Uncharted, да не тот

Студия Semaphore, что располагается в Саудовской Аравии, анонсировала новую игру — собственную версию знаменитой приключенческой забавы Uncharted. Называться проект будет **Unearthed: Trail of Ibn Battuta**. Игра расскажет об искателе приключений по имени Дэйтан Нрейк Фарис Джавад. Герой отправляется в Марокко, чтобы повторить путь великого восточного путешественника и авантюриста Ибн Баттута. Игровой процесс аравийской Uncharted будет полностью повторять оный из оригинала. Semaphore скопировала буквально все: перестрелки, акробатику, всевозможные задачки и драки. Выход Unearthed: Trail of Ibn Battuta запланирован на следующий год почти на всех известных платформах.

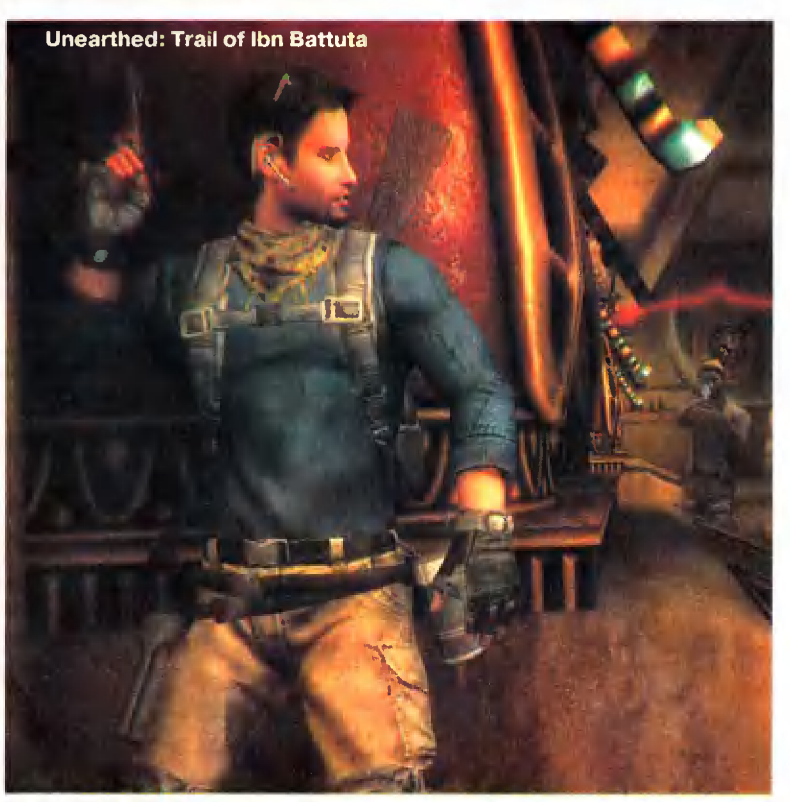
Silent Hill в HD



Уже сейчас в Интернет-магазине GameStop доступен для предзаказа сборник **Silent Hill HD Collection**. В него войдет две части игрового сериала: Silent Hill 2 и Silent Hill 3. Нетрудно догадаться, что в них будет значительно улучшена графика. Кроме того, проекты будут заново озвучены. В довесок к этому изменится и саундтрек. Сборник поступит в продажу 20 сентября этого года эксклюзивно для PlayStation 3. Его стоимость составит почти сорок долларов.



The Witcher 2: Assassins of Kings



Unearthed: Trail of Ibn Battuta

ДАЙДЖЕСТ


Dead Island

"Золотой лев" — за трейлер

Помните, как в феврале нам с вами показали очень эффектный и берущий за душу трейлер новой зомби-игры **Dead Island**? Уверены, что помните, а если нет, то поспешите наверстать упущенное и посмотрите это замечательное видео. Ведь этот трехминутный ролик только на YouTube глянули уже почти пять миллионов пользователей. А еще этот самый трейлер недавно получил "Золотого льва" на международном фестивале "Каннские львы". Видео победило в номинации "Интернет-фильм". Также напоминаем, что Dead Island выходит уже совсем скоро — осенью этого года — на PC, Xbox 360 и PS3.

Респаун Respawn

Не так давно именитые выходцы из Infinity Ward Джейсон Вест и Винс Зампелла основали собственную студию, называется она **Respawn Entertainment**. И у нее, как и у любой уважающей себя компании, есть собственный сайт. Сейчас он перезапущен и обновлен, о чем мы и спешим сообщить. Правда, ничем особо интересным Интернет-страничка Respawn Entertainment пока похвастаться не может. Разве что одним размытым скриншотом из будущей игры. Разобрать на нем что-либо крайне сложно. Ясно одно: это картинка из дебютного творения студии. Это будет мультиплатформенная игра, которая базируется на оригинальной научно-фантастической вселенной. Помощь в разработке проекта оказывает сама Electronic Arts. Это "вж-ж-ж" неспроста. К сожалению, до полноценного анонса дело пока не дошло. Ждем-с.

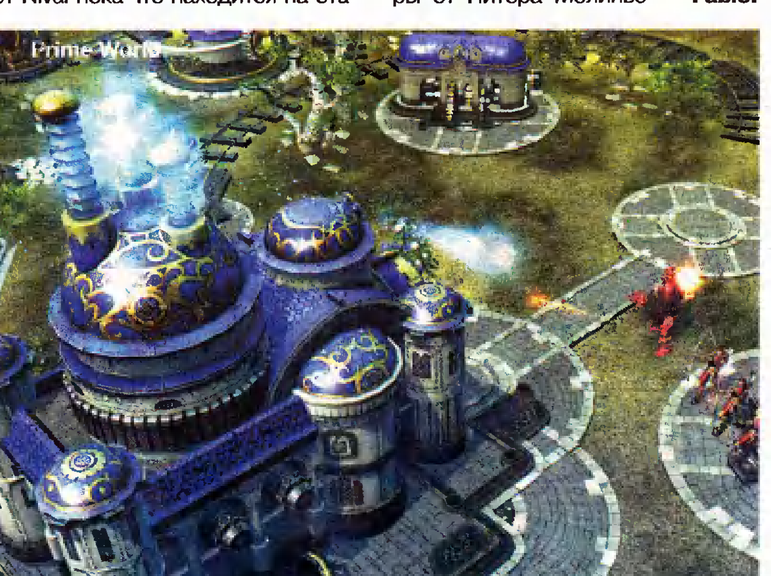
Prime World для американцев

На прошедшей E3 компания Nival впервые показала свою гордость — **Prime World** — американским пользователям. Стратегия даже стала лучшей на E3 2011 по версии игрового журнала IGN.com.

"Демо-версия Prime World удивила больше всех остальных представленных на шоу проектов. Позиционируя Prime World как революционную социальную стратегию, Nival ничуть не преувеличивает. Эта игра подходит всем, потому что не упрощает геймплей в угоду казуальным игрокам, но при этом дает им возможность играть в привычной и комфортной обстановке", — пишет один из обозревателей IGN.

По мнению многих изданий, упоминавших Prime World еще в репортажах с Electronic Entertainment Expo, проект действительно подойдет как казуалам, так и хардкорным игрокам. И если в итоге так и окажется, то Nival можно будет смело поздравлять. В любом случае, игру уже заметили. К примеру, журнал PC Magazine назвал Prime World одной из лучших оригинальных игр E3 2011.

Меж тем, названная стратегия от Nival пока что находится на стадии альфа-тестирования. Наберитесь терпения — релиз не заставит себя долго ждать!

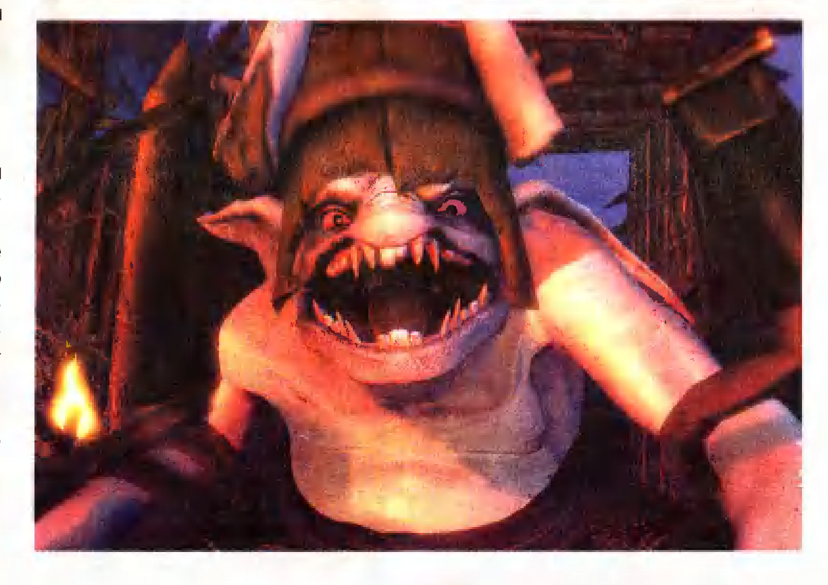

Prime World

Я буду жить долго


I AM ALIVE

Ох, и нелегка же доля экшена **I Am Alive**! То релиз переносят, то замораживают. Но, похоже, судьба, наконец, смилостивилась над проектом. Стало известно, что был определен возрастной рейтинг I Am Alive. Сделала это Australian Classification Board. Что тут такого? Все просто: цензоры оценивают игры только по финальным сборкам. Ну, или почти финальным. А это значит, что I Am Alive находится на завершающей стадии разработки. Но все это лишь догадки. Ждем комментариев от Ubisoft, издателя проекта.

Бесплатная World of Warcraft



Да-да, мы не опечатались, а вы можете смело верить своим глазам. Но не спешите радоваться: MMORPG World of Warcraft так и не стала абсолютно бесплатной. Зато Blizzard Entertainment выпустила халявную версию популярной онлайн-игры. Называться она будет **World of Warcraft: Starter Edition**. Эта версия не только почти соответствует полной, но и содержит в себе дополнение Burning Crusade. В чем же разница? Blizzard разрешает пользователям играть бесплатно только до двадцатого уровня. Тем же, кто решит, что ему мало, может качаться дальше, оформив подписку. Все, больше никаких ограничений. Можно хоть до конца жизни бегать одним персонажем в стартовой версии MMORPG, можно бегать разными персонажами — все абсолютно бесплатно. Завести аккаунт в Starter Edition разрешается уже сейчас.

Питер Молинье ищет оправдания

На недавней выставке E3 2011 состоялась презентация новой игры от Питера Молинье — **Fable: The Journey**. На ней, конечно же, был и сам отец-основатель проекта. Правда, он остался крайне недоволен демонстрацией своего детища. Сначала он сетовал на то, что трейлер, показанный на E3, был сильно урезан во времени. Теперь же Молинье жалуется на нехватку времени на подготовку к показу. Мол, с момента начала разработки прошло всего семь месяцев, а превращать задумки в строчки кода и вовсе начали только четыре месяца назад. Вот поэтому демо-версию никто толком и не оценил. Ну, дали прокатиться на повозке да помахать руками, вырисовывая заклятия, и что?

Питер не только оправдывается, но и обещает. Обещает показать на грядущей выставке gamescom, что состоится в августе, действительно впечатляющую демку Fable: The Journey. Верить или нет — решать вам. А мы просто подождем до конца лета и расскажем вам, придется ли Питеру оправдываться снова.

Питеру Молинье еще и стыдно

Питер признался, что ему ужасно, ужасно стыдно за те оценки, которые получило его творение — **Fable 3**. И Молинье ни в коем разе не обвиняет журналистов, вовсе нет. Напротив, он благодарит их за объективность и полностью согласен с найденными недостатками. Всему виной, по словам Питера, сжатые сроки разработки. Fable 3 — это первая игра студии, которая разрабатывалась менее двух лет. Даже несмотря на в целом неплохой средний балл на Metacritic (76%), Молинье недоволен. А еще он винит себя во всем и считает, что проект не раскрыл своего потенциала. Что ж, все может быть. Но время не извиняться или стыдиться, а корпеть над новой частью серии.

О планах Valve

Не просто так в Valve Software решили увеличить количество условно-бесплатных игр в сервисе Steam. Оказалось, что сама компания готовит **некий free-to-play проект**. Об этом в одном из интервью сообщил пиар-менеджер Valve Даг Ломбарди. Также он рассказал, что в некоторых странах условно-бесплатные проекты гораздо прибыльнее тех, которые продаются по установленной цене. Не исключено, что этим самым новым проектом по модели free-to-play станет Dota 2.

Мечты исполняются с Frostbite 2

Патрик Бах, исполнительный продюсер выходящего этой осенью шутера **Battlefield 3**, недавно разразился целой возвышенной речью по поводу игры, студии, фантазий и графического движка.

"Мы рады приоткрыть завесу тайны и представить публике Battlefield 3. Основной состав команды разработчиков трудился над этим проектом с 2005 года. Мы вместе выросли, вместе немало пережили и теперь готовы вместе вывести шутеры от первого лица на новый уровень, — говорит Патрик. — *Как и у большинства игроков, у нас были самые безумные идеи по поводу того, что нам хотелось бы видеть в игре. До сегодняшнего дня это были просто фантазии. Однако с Frostbite 2 даже самые масштабные планы могут стать реальностью. Это игра, которую мы всегда хотели создать"*.

А мы скромно напоминаем, что в наших палестинах Battlefield 3 начнет продаваться с 27 октября этого года.

Team Fortress 2 популярна как никогда

Не так давно **Team Fortress 2** поддалась веяниям моды и стала распространяться по модели free-to-play. Это сразу же принесло свои плоды. Отныне Team Fortress 2 — самая популярная игра, зарегистрированная в сервисе Steam. До перехода на условно-бесплатные рельсы многопользовательский шутер лишь замыкал первую десятку, а в лидерах тогда была Counter-Strike.

Подробности неанонсированной Rainbow Six

Пока издатели на пару с разработчиками только планируют анонсировать **новую часть серии Rainbow Six**, самые разные Интернет-порталы и форумы полнятся различными слухами и догадками. Сообщается, что большое внимание в новой игре будет уделено сюжету. Планируется добавить в проект большую свободу выбора. Так, если в одном месте поступить не так, а вот этак, то концовка может оказаться совсем другой. Например, приводится случай, когда перед пользователем встает выбор: сбросить с моста парня, обвязанного взрывчаткой, или же попробовать его спасти, но при этом подвергнуть опасности свою жизнь и жизни заложников. Что ж, если все именно так и будет в итоге, мы останемся только рады.


Team Fortress 2

НОВОСТИ

BioShock Infinite — лучшая из лучших

Шутер-стиляга **BioShock Infinite** был признан лучшей игрой выставки E3 2011 по версии Game Critics Awards. Помимо этого, творение Irrational Games прихватило с собой номинацию "Лучшая игра для PC". Всего же Infinite одержала победу сразу в четырех номинациях выставки. Чуть меньшим количеством наград отметились Battlefield 3 и The Elder Scrolls 5: Skyrim. К слову, Skyrim стал лучшей консольной игрой на E3 2011.



Хакеры вновь разбушевались

Не так давно случился взлом PlayStation Network, а по Интернету вновь бегут мурашки. На этот раз беда случилась с компанией **Bethesda**. Она сообщила о взломе своего персонального сайта. Хакерам удалось также взломать сайт статистики видеоигры Brink и своровать логины, пароли и адреса электронной почты пользователей. К счастью, номера кредитных карточек похищены не были. Ответственность за преступление взяла на себя группа хакеров Lulz Security. Ранее эти ребята уже взламывали серверы SonyPicters.com и Nintendo of America.

Одной лишь компанией Bethesda дело не ограничилось. Буквально на следующий день оказался атакован онлайн-конструктор **Minecraft**, MMO-проект **Eve Online** и сайт **The Escapist**. Также хакеры взломали и серверы **Square Enix** и **Codemasters**. У "мастеров" рыцари программного кода украли истории покупок в EStore, имена, телефонные номера, адреса пользователей и их пароли.

Еще одной жертвой электронных преступников стала компания **SEGA**. Некто взломал сервис SEGA Pass и похитил оттуда логины, пароли, даты рождения и электронные адреса более миллиона зарегистрированных пользователей. Хорошо хоть, что сервис SEGA Pass не собирает номера банковских карт. Кто причастен к похищению, пока не известно. Нашумевшая банда Lulz Security быстро объявила о том, что она к этому не имеет никакого отношения и вообще любит приставку Dreamcast. В знак своей любви к SEGA хакеры даже предложили той свою помощь в поимке злоумышленников.

Еще одной жертвой взлома стала студия **BioWare**. Целью хакеров стал официальный форум серии ролевых игр Newerwinter Nights. Были похищены данные восемнадцати тысяч зарегистрированных там аккаунтов. К сожалению, на вопрос "Кто виноват?" ответа пока нет.

К этой же теме — немного криминальной хроники из реальной жизни. На востоке Англии, в городе Уикфорде, полицейские арестовали предполагаемого члена хакерской группы Lulz Security. Задержали британские стражи правопорядка девятнадцатилетнего парня Райана Клиэри. У следствия даже были подозрения, что Райан — лидер Lulz Security. На событие сразу же отреагировали хакеры из Lulz Security: *"Похоже, что нашего благородного лидера задержали. Теперь все кончено... Стоп, стоп, стоп! Мы все еще здесь! Эй, ребята, а кого вы там схватили?"*

Как и всякая история, эта тоже подходит к концу. Сами члены Lulz Security поставили в ней точку. Группа опубликовала прощальное письмо, в котором раскрыла некоторые сведения о себе. Так, например, хакеров было всего лишь шестеро. Вот небольшой отрывок из их послания: *"Запланированный пятидесятидневный круиз подошел к концу, и мы уплываем вдаль, оставляя позади себя вдохновение, страх, отрицание, счастье, одобрение, неодобрение, насмешку, смущение, рассудительность, зависть, ненависть и даже любовь. Спасибо, что плавали вместе с нами"*. Happy end!



L.A. Noire — потом и кровью?

International Game Developers Association — Международная ассоциация разработчиков игр — собирается проверить руководство студии **Team Bondi**. Да, той самой студии, которая совсем недавно закончила работы над интерактивным детективом L.A. Noire. Зачем?

Все дело в том, что от бывших сотрудников компании поступили жалобы на очень тяжелые, нечеловеческие условия труда. Мол, над L.A. Noire корпели денно и нощно без обеда и выходных.

Если же по существу, то бывшие сотрудники Team Bondi жалуются на двенадцатичасовой (и больше) рабочий день и на отсутствие выходных — зачастую без выдачи сверхурочных. Но ладно бы только этим все и ограничилось, так нет же! Целых 130 (!) имен разработчиков не вписали в титры L.A. Noire. После инцидента неупомянутые и оскорбленные работяги создали сайт L.A. Noire Credits, на котором разместили полный перечень людей, трудившихся над игрой. Обидно, правда? Мало того, что работали по полдня семь дней в неделю, так еще и в титры не включили!

А пока глава Международной ассоциации разработчиков игр Брайан Роббинс активно выражает свое недовольство и призывает всех работников компании к сотрудничеству. Ибо если все изложенное в жалобе действительно окажется правдой, то студию Team Bondi и издателя Rockstar ждут большие проблемы.

ИНДУСТРИЯ

Black Ops покорила Британию

По сообщению агентства Chart-Track, шутер **Call of Duty: Black Ops** стал самой продаваемой видеоигрой за всю историю Великобритании. На момент оглашения результатов было продано три миллиона семьсот двадцать две тысячи четыреста одиннадцать дисков с Black Ops.

Might & Magic с нами уже 25 лет

28 июня 2011 года случилось знаменательное событие: игровой вселенной **Might & Magic** исполнилось ровно 25 лет. Все началось в далеком уже 1986 году, когда на свет появилась ролевая игра Might & Magic: Book One — The Secret of the Inner Sanctum. Разработкой игры занималась New World Computing. Эта же студия в 1995 году запустила культовую серию стратегий Heroes of Might & Magic. Кстати, о "Героях", Открытый бета-тест пошаговой стратегии Might & Magic: Heroes VI начался в день юбилея. Собственно, к нему старт бета-теста и был приурочен. Так что для многих день 28 июня стал двойным праздником.

Максим LieR Паршуто





Portal 2 преодолел трехмиллионный рубеж

Компания Valve Software сообщила о том, что во всем мире было продано три миллиона копий впечатляющей головоломки **Portal 2**. Считались ли при этом версии, реализованные через сервис Steam, — загадка. Меж тем, Portal 2 вышел в апреле этого года на трех ключевых платформах: PC, Xbox 360 и PlayStation 3. Критики и игровая общественность встретили проект очень тепло, о чем говорят высокие оценки и те самые три миллиона реализованных копий головоломки.

ВЫСТАВКИ

E3 2011: нЕрды, стЕнды, трЕнды

Каждый год, начиная с 1995-го, в Лос-Анджелесе в начале лета проходит крупнейшая игровая выставка Electronic Entertainment Expo, или просто E3. 2011-ый не стал исключением — снова "город ангелов", снова Los Angeles Convention Center, снова крупнейшие платформодержатели и издатели показывают и рассказывают о своих достижениях журналистам, игрокам и просто пришедшим поглазеть.

Первой из крупнейших игроков на рынке выступила компания Microsoft. На пресс-конференции большая часть времени, внимания и анонсов была уделена Kinect. Это неудивительно, ведь с момента начала продаж уже реализовано более десяти миллионов экземпляров этого девайса. Однако помимо россыпи казуальных недоразумений были проекты, нацеленные на хардкорную аудиторию. Особого внимания заслуживает версия Mass Effect 3 для Kinect. Главной "фишкой" станет возможность не указывать строчку диалога, а проговаривать ее. Также можно будет отдавать приказы сопартийцам во время боя. Скорее всего, такие возможности будут только в английской версии, но людям, знающим этот язык, будет приятно. Сама игра выйдет в марте следующего года.

Вторая значимая игра — Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier с поддержкой того же Kinect. Однако тут дело ограничится только управлением меню, в котором можно пересобрать оружие. Не обошлось без присутствия Питера Молинье, показавшего новую часть Fable с подзаголовком The Journey эксклюзивно для Kinect. Игрокам будет предложено управлять повозкой при помощи воображаемых вожжей, кидаться заклинаниями во врагов с помощью рук и... вот, пожалуй, и все. Даже управлять персонажем не дадут — ходит он самостоятельно.

Поступила информация и о развитии франчайза Halo. 15 ноября выйдет ремейк первой части под названием Halo: Combat Evolved Anniversary с обновленной графикой высокого разрешения и немного измененной кампанией. И состоялся анонс Halo 4, с Мастером Чифом в главной роли. По словам разработчиков, игра начнет новую трилогию в знакомой многим sci-fi вселенной. Релиз запланирован на конец 2012-го года, а разработкой занимается студия 343 Industries. Кое-что рассказали и о другом Xbox 360-эксклюзиве, о Gears of War 3. "Шестеренки войны" будут совместимы с — вот неожиданность! — Kinect. На сцену вышел сам Клифф Блежински и, объяснив детали сюжета, продемонстрировал геймплей. В показанном эпизоде Маркус Феникс со своей командой шинковал разных тварей на борту какого-то корабля. Помимо этого, на пресс-конференции был показан Call of Duty: Modern Warfare 3. Тут все понятно: выше уровень режиссуры, выше уровень постановки, еще больше спецэффектов, еще большие бюджет и количество предзаказов. Интересно будет понаблюдать за соперничеством Activision (CoD: MW3) и EA (Battlefield 3) этой осенью — явно колкие комментарии на грани с разных сторон вскоре перерастут в какую-нибудь агрессивную маркетинговую политику.

О многих играх, описанных выше, было известно и ранее, а вот Ryse от Crytek — это темная лошадка. Проект будет эксклюзивом для Kinect, и геймплей соответствующий: придется делать характерные движения руками, которые на экране превращаются в удары мечом или уклонения за щитом. Действие игры, к слову, происходит в Римской империи, осаждаемой готами. В роли легионера нам нужно будет защищать Родину от нашествия варваров. Кроме всего вышеописанного, было много речей, посвященных казуальным забавам, поисковику Bing, позволяющему отыскивать нужную вам вещь в Xbox Live Marketplace, Netflix и Hulu Plus, сервису Kinect Fun Labs, дающему возможность делать трехмерные фото и рисовать пальцем, и прочим несуразностям.

Не особо отличилась на E3 и Sony Computer Entertainment. Были показаны демки априори отличной Uncharted 3: Drake's Deception от Naughty Dog и Resistance 3 от Insomniac Games. Первая выглядит и играется более чем хорошо, а вот вторая все-таки теряется на фоне Killzone 3. Обе игры будут поддерживать 3D-стереоскопию.

Поскольку Sony является этаким "провайдером" 3D-гейминга в каждый дом, то неудивительно, что на презентации был представлен 24-дюймовый монитор с уникальной функцией. Она позволяет играющим в сплит-скрине видеть в 3D только "свою" часть картинки. Это чудо техники стоит $499, в комплект входит сам дисплей, 3D-игра, кабель HDMI и одни (что странно) очки. Заявлен и сборник God of War: Origins, в который входят God of War: Chains of Olympus и God of War: Ghost of Sparta, ремейки одноименных игр с PSP. Покупатели получат HD-картинку с поддержкой все того же 3D.

Не забывает Sony и про свою "волшебную палочку" Move. Возможность управлять этим контроллером появится в таких играх, как NBA 2K12, Starhawk, LittleBigPlanet 2 и inFamous 2. Особого внимания заслуживает экшен Medieval Moves: Dead Man's Quest, который разрабатывается специально для Move — все действия игрока совершаются только с помощью этого контроллера.

Следует сказать несколько слов и про игру Dust 514, разрабатываемую CCP. Суть ее заключается в возможности объединения игроков на PC и PS3. Первые играют в EVE Online и занимаются привычными делами, а когда захотят повоевать, то нанимают в качестве солдат игроков Dust 514. Те, в свою очередь, играют в экшен, и от их игры зависит исход битвы.

Но главной темой пресс-конференции Sony была PlayStation Vita, в прошлом Next Generation Portable. Новинку показал сам Каз Хирай, исполнительный заместитель директора Sony Computer Entertainment. Консоль будет иметь трекпад на задней стороне, сенсорный OLED-экран, гироскоп, камеру, два стика, крестовину и канонические кнопки с крестиком, кругом, треугольником и квадратом. В продаже она появится в конце этого года по цене в $299 в США с поддержкой 3G и $249 — без. Игровая библиотека портативной новинки весьма неплоха — это Call of Duty, Ridge Racer, Metal Gear Solid, LittleBigPlanet, игра во вселенной BioShock и, разумеется, Uncharted: Golden Abyss — и еще сонм игр масштабом поменьше. Ничего про PlayStation 4 или хотя бы про еще не анонсированные эксклюзивы для PS3 сказано не было.



Конференция Nintendo началась под музыку симфонического оркестра, был представлен ролик, показывающий историю серии The Legend of Zelda, затем вышел Сигеру Миямото, поздравивший всех с праздником, ведь в этом году его детищу исполнилось 25 лет. Он объявил, что The Legend of Zelda: Skyward Sword для Wii выйдет к концу года. После на сцене появился Сатору Ивата — президент Nintendo. Речь его была посвящена приоритетам развития компании в будущем, а за анонсы отвечал Реджи Филс-Эйм. Последний рассказал о Mario Kart и Luigi's Mansion 2 для 3DS, а также о других, менее важных играх, но не этого от него ждала публика — все сидели в предвкушении демонстрации новой консоли.

И момент настал. Wii U — новая консоль Nintendo. Причем саму консоль не особо-то и показывали — все внимание было приковано к необычному контроллеру. Похож он на PSP, только больше в полтора раза и цвет у него белый. Присутствует на нем сенсорный экран с диагональю 6,2 дюйма, два стика по разные стороны от дисплея, четыре кнопки справа и крестовина слева,



ну и четыре шифта плюс несколько менее важных для игр кнопок. Примечательно то, что если вы подключите консоль к телевизору, то контроллер будет использоваться по назначению и дополнительная информация будет отображаться на маленьком экране, а если ваш отец желает посмотреть футбол, но вы хотите поиграть, то консоль будет передавать изображение на дисплей контроллера. Точных данных о технических характеристиках Wii U пока нет — релиз платформы состоится в следующем году, причем, по-видимому, только в конце, так что все еще может измениться. По заверениям Реджи, Wii U сможет воспроизводить картинку в HD, а формат дисков будет новый, запатентованный Nintendo. Возможно, подвергнется изменениям и дизайн консоли: сейчас она выглядит как белая коробка, а это, по меньшей мере, не респектабельно.

С играми у Wii U проблем не должно быть — это и Assassin's Creed, и DiRT, и Darksiders 2, и Batman: Arkham City, и Tekken, и Metro: Last Light, и Battlefield, и еще куча игр от разных разработчиков. Сама Nintendo выпустит Smash Bros., Mario HD и, возможно, новую часть The Legend of Zelda. Но не все так хорошо. После конференции акции Nintendo упали в цене почти на 10%. Быть может, причина кроется в столь скором анонсе новой приставки, ведь о ней еще очень мало известно? Как бы там ни было, нам остается лишь пожелать корпорации удачи, она еще и не из таких передряг выкарабкивалась.

Кроме этих трех гигантов индустрии, своими планами поделились Electronic Arts, Ubisoft и многие другие издатели, но об их играх мы подробнее расскажем в следующих номерах "Виртуальных радостей".

Александр Михно



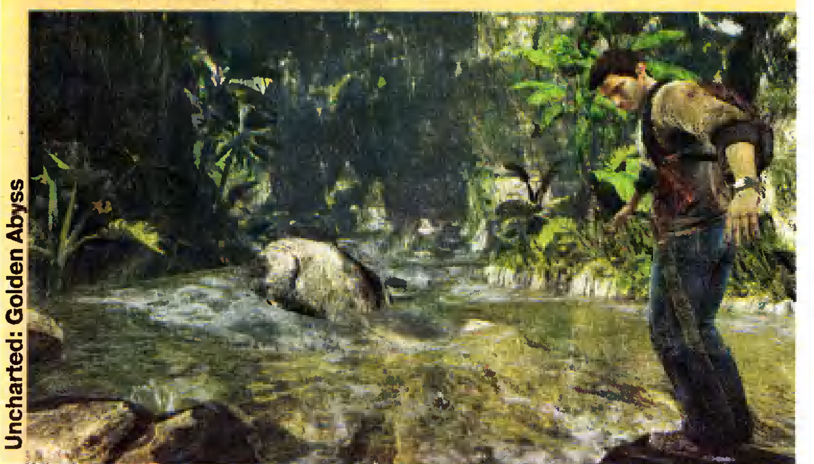
Mass Effect 3


Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier


Gears of War 3


Uncharted 3: Drake's Deception


Resistance 3


Uncharted: Golden Abyss

В ДЕСЯТКУ

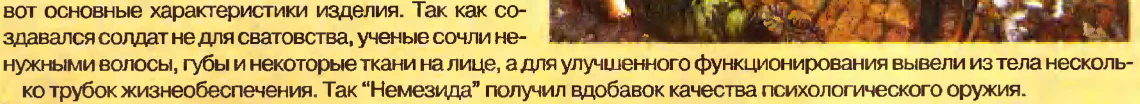
Самые жуткие монстры

"— Ну давайте! Давайте знакомиться!
— Не надо... Я Вас боюсь..."
М/ф "Карлсон вернулся"

В нашем детстве многие из них жили у нас под кроватями и ожидали свесившуюся во сне руку, чтобы впиться в нее желтыми зубами. Они скрипели по ночам дверцами шкафов. Они скребли когтями и блестели глазами из темных углов. Они были причиной бессонницы и нервных вздрагиваний. По прошествии лет они утрачивали свое мрачное могущество и даже становились нашими любимцами, заставляя выкладывать коллекционеров сотни долларов за фигурки хвостатых Чужих из искусственного камня. Перед вами десятка самых жутких монстров мира компьютерных и видеоигр по версии "ВР".

10. Немезида, игра Resident Evil 3: Nemesis

Происхождение вида: Корпорация "Амбрелла" известна своей кипучей и продуктивной деятельностью. Благодаря ней на свет появилось такое полезное и удобное в быту вещество, как Т-вирус, превращающий несговорчивых и излишне самостоятельных граждан в дружную толпу мычащих зомби. В лабораториях корпорации были выведены замечательные высококачественные монстры, ускоряющие естественный отбор в обществе: они съедают тех, кто плохо бегает и неважно прячется. Одним из величайших достижений ударников научного труда стал универсальный солдат "Немезида", созданный специально для отстрела членов отряда S.T.A.R.S. Повышенная живучесть, высокая проходимость, исключительная меткость и внушительные габариты — вот основные характеристики изделия. Так как создавался солдат не для сватовства, ученые сочли ненужными волосы, губы и некоторые ткани на лице, а для улучшенного функционирования вывели из тела несколько трубок жизнеобеспечения. Так "Немезида" получил вдобавок качества психологического оружия.



Мурашки по коже: Немезидой в древнегреческой мифологии называли богиню возмездия. Так что, если вы привыкли делать людям гадости, имейте в виду, что когда-нибудь можете нарваться на сотрудника "Амбреллы". В вашу дверь постучит "Немезида", и в глазок вы увидите добрую улыбку.

9. Большой Папочка, серия BioShock

Происхождение вида: При создании идеального общества необходимо обзавестись идеальными слугами. В подводном городе Рапчур, созданном как изолированный заповедник для лучших представителей человечества, нелегкую службу по поддержанию исправности механизмов и сохранению материальных ценностей несут Большие Папочки. После того, как Рапчур постигла социальная катастрофа и лучшие умы превратились в съехавшие набекрень крыши, основным занятием Папочек стала охрана Сестричек, маленьких собирательниц ценного биовещества. Папочки внимательны, заботливы и по-своему нежны, но если они сочтут вас угрозой, то превратятся в разъяренного бегемота — и страшнее монстра в Рапчуре не встретишь. Большие Папочки представляют собой генноизмененного человека, навсегда закованного в скафандр наподобие старинного водолазного костюма. Огромный шлем с фонарями, многопудовые башмаки и, главное, здоровенный бур производят сильнейшее впечатление, хотя весь BioShock обладает мощным визуальным контентом.

Мурашки по коже: И не злодей он, и не так чтобы очень кровожаден, и о Сестричке заботится... Но Большой Папочка, гулко топая по коридорам полуразрушенного подводного города, наводит на всех ужас. Еще бы, с таким-то буром...

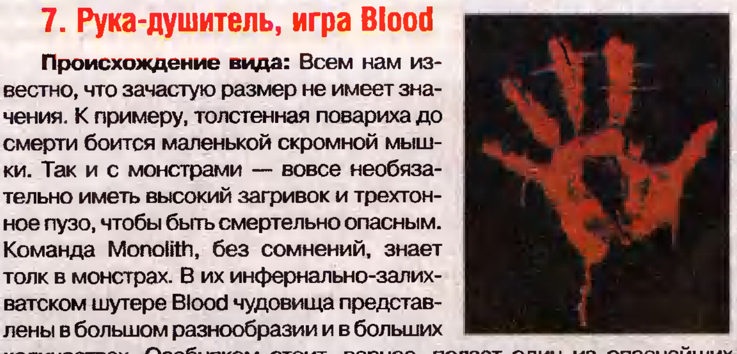
8. Матка, игра Dragon Age: Origins

Происхождение вида: Стремительно становящаяся культовой серия Dragon Age — из тех игр категории ААА, в которые вкладываются огромные суммы человекочасов и баксодолларов. Студия BioWare не стала экономить ни на сценаристах, ни на художниках. В итоге в мире Ферелден поселилось существо, которому по силам весь этот мир загубить. Как оказалось, Мор, полчище местных орков вперемешку с чертями, не появляется из воздуха. Похищенных девушек и женщин народа гномов (гномы ближе оказались) путем ужасающих манипуляций превращают в Маток. Нетрудно догадаться, что Матка занимается именно выведением потомства. А потомство, то есть Мор, хватает в лапы острое железо и, выходя из-под земли, крушит все без разбору. И хотя воины Мора страшны ликом, как актер Уильям Дефо, настоящее страшилище — их Мать. Огромная целлюлитная туша с десятками щупалец и зубастой харей, к тому же очень опасная в стычке, в чем убедились геймеры, не выставлявшие в настройках игры позорный уровень сложности Easy.

Мурашки по коже: Матка — самый отвратительный монстр Ферелдена, это вам не дикий энт со своими желудями. А ее многочисленные молочные железы — не то зрелище, которое захочется сфотографировать для глянцевого журнала.



7. Рука-душитель, игра Blood



Происхождение вида: Всем нам известно, что зачастую размер не имеет значения. К примеру, толстенная повариха до смерти боится маленькой скромной мышки. Так и с монстрами — вовсе необязательно иметь высокий загривок и трехтонное пузо, чтобы быть смертельно опасным. Команда Monolith, без сомнений, знает толк в монстрах. В их инфернально-заливатском шутере Blood чудовища представлены в большом разнообразии и в больших количествах. Особняком стоит, вернее, ползет один из опаснейших противников героя игры, а именно рука-душитель. Отрубленная ожившая пятерня не является оригинальной находкой, ее можно, например, увидеть в "Зловещих мертвецах-2", где Эш собственноручно, извините за мрачный каламбур, отрезает себе ту самую руку. Но руке-душителю взбунтовавшаяся рука Эша не чета, и вообще, порядочному монстру не престало показывать известные жесты средним пальцем. А Вещь из семейки Аддамсов монстром вообще не является, несмотря на сходство; таких бы домохозяек в каждый дом — мы бы горя не знали. Именно рука-душитель, это создание адского хирурга, является смертельно опасной тварью. Вцепится — почти наверняка game over.

Мурашки по коже: В обычной человеческой руке нет ничего жуткого. Но стоит отделить кисть и заставить ее, перебирая пальцами, бежать по полу в вашем направлении — становится страшно. Слышите, что-то шуршит под шкафом? Думаете, показалось? Ну-ну...

6. Кибердемон, серия DooM

Происхождение вида: Кибердемон — один из первых монстров игрового мира, получивших культовый статус. Ему удавалось пугать игроков даже состоя из пары десятков спрайтов, а это показатель высочайшего уровня профпригодности для цифрового чудовища. В наше время многоядерных процессоров разработчики могут спускать на геймеров фотореалистично отрисованных тварей, но превзойти Кибердемона им не суждено. Дизайнерам, создавшим этого моторизованного рослого черта, удалось затронуть какие-то тайные струны в душах любителей игр; Кибердемон производил неизгладимое впечатление и заставлял нервно хрустеть клавишами. Он стал символом и флагом сериала DooM, засветившись во всех играх этого франчайза. Особенностью и узнаваемой чертой Кибердемона стала его hi-tech направленность. Пускай рогатая братия творит зло постаринке в сериале Diablo. В DooM Кибердемон щеголял механическими частями тела и вмонтированной ракетной установкой.

Мурашки по коже: Демоны, оказывается, тоже следят за технической эволюцией. Меняют козлоногие конечности на металлические, когтистые лапы — на вооружение среднего и дальнего диапазона действия... Если так пойдет дальше, у чертей появятся мобильники, ноутбуки и безлимитный интернет!

5. Хедкраб, серия Half-Life

Происхождение вида: Оккупировавший Землю инопланетный Альянс подготовил для недовольных граждан нашей планеты множество сюрпризов, плохо совместимых с жизнью. Одним из них стал хедкраб. Про таких говорят "мал, да удал". Правда, удаль хедкраба вряд ли придется вам по нраву, когда он попытается поправить вам прическу, взобравшись на голову. Мелкая и шустрая тварь, действительно похожая на злобного камчатского краба, опасна сама по себе, что может авторитетно подтвердить Гордон Фримен, многократно отмахивавшийся от пронзительно пищащего паразита монтировкой. Но настоящий ужас начинался, когда хедкрабу удавалось оседлать какого-нибудь лаборанта из "Черной Мезы". Носитель превращался в когтистого мосластого зомби и с приветственным хрипом спешил к герою игры. Альянс использовал хедкрабов как биологическое оружие, снаряжая ими ракеты и обстреливая территорию Сопротивления.

Мурашки по коже: Хедкраб — смерть всему живому. Но некоторые чудаки, вроде доктора Кляйнера, считают их милыми забавными зверушками. Кляйнер даже завел себе хедкраба в качестве домашнего питомца. Ламаром назвал. Правда, на всякий случай удалил жало. Кастрировал, в общем.

4. Глубоководные, игра Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Происхождение вида: Творчество классика хоррор-литературы Говарда Ф. Лавкрафта, к сожалению, слабо представлено в игровой отрасли. Однако ему повезло больше, чем, к примеру, Стивену Кингу: по Лавкрафту команда Headfirst Productions создала великолепный ужастик Call of Cthulhu (еще одна игра с таким подзаголовком не дожила до релиза). Триллер о злоключениях детектива Джека Уолтерса обрушивал на игрока массу жутких впечатлений — начиная от атмосферы дискомфорта и чужеродности окружения до приступов безумия. Но настоящим испытанием была встреча с Глубоководными, народом амфибий. Зло у Лавкрафта — не обратная сторона монеты, где орел — добро, а решка — зло; зло у писателя — это совсем другая монета, или банкнота, или связка ракушек. Разработчикам игры образом Глубоководных удалось передать иррациональность переносимого ими ужаса и, вместе с тем, вполне реальную угрозу: амфибии жестоки, сильны, вооружены когтями и рядами острых рыбьих зубов. Добавьте чешую, жабры и плавники с перепонками — и получите обитателя соленых вод страшнее тигровой акулы и испорченных креветок.

Мурашки по коже: Американцы потоптались по Луне, а в самые дальние глубины земного океана еще никто не заглядывал. Никому неизвестно, какая жизнь там может скрываться и как эта жизнь относится к проплывающим над головой кораблям. А на рыбалке при крупной поклевке на всякий случай выбрасывайте удочку в воду. Мало ли что...





3. Чужой, серия Aliens vs. Predator

Происхождение вида: Швейцарский художник Ганс Руди Гигер любит рисовать всякую биомеханическую жуть с множеством хвостов и отростков. В 1979-ом Ганс создал для фильма "Чужой" образ чудовища, навсегда вошедший в культурно-развлекательную сферу. По сей день снимаются о нем фильмы, пишутся книги, рисуются комиксы, разрабатываются игры, продается сувенирная атрибутика. Чуть ли не музыкальные пластинки с его фирменным шипением записываются. Чужой — это ночной кошмар космонавта. Он вырастает в теле своей жертвы и выбирается наружу, разрывая грудную клетку. У него двойной набор зубов и челюстей, смертельно опасный хвост, когти и другие устрашающие части тела. У него кислота вместо крови и вполне конкретные методы общения с людьми. В играх Чужой появлялся многократно, и на древних ПК, и на консолях различных поколений, и на игровых автоматах. Но на сегодняшний день вершиной его цифровой эволюции стал сериал Aliens vs. Predator. Игры этой серии, созданной усилиями студий Rebellion и Monolith, примечательны тщательным воссозданием атмосферы фильмов об инопланетной твари, способностью здорово пощекотать нервы и возможностью сыграть за самого Чужого.

Мурашки по коже: Есть верный способ избавиться от страха перед Чужим: нужно пройти во всех играх серии AvP кампании за Чужого. Но если вам в реальности не повезет встретить космическое Чудо-Юдо, можете не пытаться объяснить ему, что проходили игры на сложности Hard. Своим для Чужого не станете.

2. Королева Клинков, серия StarCraft

Происхождение вида: Рыженькая симпатичная Сара Керриган изначально имела обманчивую внешность. Девушка являлась профессиональным жестким солдатом, не выходящим из дома без оружия. К тому же, она обладала могучим телепатическим талантом, что делало ее смертельно опасной для тех, кто оказался по другую сторону баррикад. Но если Сара была грозой для врагов, то вскоре ей предстояло стать сущим ужасом. Преданная и брошенная, она попала в лапы всепожирающих беспощадных тварей — зергов, бича освоенного космоса. Зерги решили, что Керриган слишком ценна, чтобы стать парой рулек. Сара прошла биологическое обращение и стала Королевой Клинков, предводительницей чудовищ. Она покрылась зеленой прочной чешуей, отрастила бритвенно-острые когти, а волосы девушки собрались в колючие сегментные отростки. За плечами у нее появились своеобразные крылья из острейших лезвий. Но на этих крыльях Королева не порхала под облаками и не ловила первые лучи рассвета. Крыльями Керриган разрубала врагов на части. К впечатляющим, даже по зерговским меркам, внешним данным добавился изощренный ум интригана галактических масштабов.

Мурашки по коже: Бывалого геймера не испугаешь никакой клыкастой образиной. Но, если оставить утыканному остриями монстру черты молодой привлекательной девушки, от совмещения агрессивной элегантности и зловещего шарма становится слегка не по себе. Перехочется оставлять следы на пыльных тропинках далеких планет...

1. Пирамидоголовый, игра Silent Hill 2

Происхождение вида: Туманные улицы городка Сайлент Хилл полны самой разнокалиберной нечисти. Королем изуродованных, изломанных существ является здоровенный детина в забрызганном кровью мясницком фартуке, только вместо короны он увенчан глухой металлической пирамидой. Визитной карточкой этого жестокого потустороннего убийцы стала именно пирамида, она добавила сюрреалистичной мрачности в легко узнаваемый образ. Пирамидоголовый двигается с дерганой грацией балеруна из пекла, особенно здорово это показано в экранизации Кристофера Ганса, где монстра сыграл профессиональный актер-мим. Со рвущим душу звуком за Пирамидоголовым тянется двухметровое ржавое лезвие. Он молчалив, нетороплив и неумолим. По своей сути Пирамидоголовый — палач, и казни он старательно совершает на глазах у героя игры и игрока.

Мурашки по коже: Пирамидоголовый не прилетел на летающей тарелке и не сбежал из секретной лаборатории. Его породило сознание Джеймса Сандерленда как результат душевных мучений за совершенные грехи. Поэтому если в путешествии по стране вам встретится странный городок с названием Тихохолмск — объезжайте стороной. Возможно, там вас ждет персональный Пирамидоголовый.



Алексей Корсаков

ЛИЦА ГЕЙМДЕВА

Гоити Суда

Каждый знаменитый человек сделал в своей жизни что-то такое, что люди всегда будут вспоминать при упоминании его имени: например, Леонардо да Винчи ассоциируется с картиной "Мона Лиза", Микеланджело — с изваянием Давида, а вот Гоити Суда (широко известен в узких кругах как Suda 51) для многих стал создателем именно Killer7. В чем секрет успеха, не знает, наверное, и сам создатель. Игра эта вышла в 2005-ом на GameCube и PlayStation 2 и была несколько нестандартной по сути, хотя многие могут назвать ее идиотской в принципе. Чтобы понять творчество Гоити Суды, нужно знать его биографию.

Этот обычный японский парень родился 2 января 1968 года в Нагано. В 80-х Гоити, в будущем знаменитый на весь мир геймдизайнер, работал гробовщиком. Видимо, эта профессия внесла весомую лепту в становление его как творца. Отголоски времяпрепровождения такого рода звучат в грядущем экшене Shadows of the Damned. Примерно в то же время Суда отправил свое резюме в Human Entertainment, компанию, известную по Fire Pro Wrestling и Clock Tower, однако незамедлительного ответа не последовало. Гоити не расстраивался, и его ожидания были оправданы: спустя несколько недель ему позвонили из Human Entertainment и предложили работу. Вначале Суда трудился над сюжетом Super Fire Pro Wrestling 3 Final Bout, а после — над игрой Super Fire Pro Wrestling Special. Также он приложил руку к созданию игр серии Syndrome, до тех пор, пока Human Entertainment не была расформирована в 1998-ом году.

После этих событий Суда перешел в Grasshopper Manufacture, где работает по сей день. Первой игрой в новой студии для него стала The Silver Case — адвенчура от первого лица, действие которой разворачивается в 1999-ом году на территории, называемой 24 Districts. Произошла серия странных и загадочных убийств, в которых обвиняется некий Kamui Uehara. Однако известно, что Kamui был убит одним из детективов — или произошла какая-то ошибка? Собственно, игрок должен отыскать убийцу и разобраться во всех тайнах злосчастного района. Игра вышла только на PSOne и только в Японии.

В 2001-ом на свет появляется Flower, Sun and Rain, рассказывающая о Sumio Mondo, "искателе", который зарабатывает на жизнь тем, что ищет потерянные вещи. Он прибывает на остров Lospass и поселяется в отеле "Flower, Sun and Rain". Его главная задача — найти и обезвредить бомбу, которая находится в самолете. По дороге в аэропорт к Sumio обращаются люди с просьбами о помощи. Помогая им, Mondo упускает самолет, тот взрывается и падает на остров. На следующее утро главный герой просыпается и понимает, что он еще не был в аэропорту и самолет не взорвался. Он снова спешит к месту назначения и снова опаздывает. Такое повторяется несколько дней. Игроков ожидает отменный сюжет с долей невменяемости, огромное количество отсылок к The Silver Case, и даже главный герой оказывается одним из персонажей той игры. Flower, Sun and Rain вышла на PlayStation 2 только в Японии, а переиздание для Nintendo DS было выпущено 6 марта и 14 ноября 2008-го в Японии и Европе соответственно и 16 июня 2009-го — в Северной Америке.

И вот наступает июнь 2005-го — на полках японских магазинов появляется Killer7. Через месяц то же самое происходит в Северной Америке. Killer7 — первая игра Суды на американском рынке. В ней игроку предоставляется роль шестидесятилетнего убийцы Хармана Смита, прикованного к инвалидной коляске. Мир стоит на грани хаоса, некая националистическая партия под названием "Party of Rising Wind" собирается захватить власть над всеми, причем сделать это явно не безобидным путем. Разумеется, такой расклад дел не устраивает американские спецслужбы. Но вступить в открытую конфронтацию нельзя — другие страны не поймут. Поэтому американское правительство договаривается с Харманом об устранении важных партийных лиц. Самолично разобраться со всеми ему уже не позволяет возраст, но это не преграда для Смита, ведь он может из своего сознания призывать в реальный мир семерых убийц. Каждый из них обладает уникальными способностями и весьма экстравагантной внешностью. Визуальная составляющая тоже была необычна: игра использовала технологию cel-shading, превращающую обычную картинку в подобие графической новеллы. Благодаря своему нестандартному визуальному стилю и гротескной жестокости игра завоевала любовь игроков далеко за пределами Страны восходящего солнца.

Следующим проектом Grasshopper Manufacture, совместно с Marvelous Interactive, стала Contact — ролевая игра для Nintendo DS, вышедшая в 2006-ом году. История начинается с того момента, как некий Профессор, уходя от преследования странной расой CosmoNOTs, терпит крушение на незнакомой планете. Там он встречает мальчика по имени Терри, который обещает Профессору помочь, если тот, в свою очередь, поможет парню добраться до дома. Contact не снискала популярности Killer7 — во многом из-за направленности на казуальную аудиторию.

К концу 2007-го в Японии, а в остальном мире — в начале 2008-го, появляется No More Heroes: Paradise — одна из самых жестоких игр на самой "миролюбивой" консоли — Wii. Игрок управляет прожженным отаку, зависшим на аниме-сериалах, Трэвисом Тачдауном. Живет он в городе Santa Destroy, в мотеле под названием "No More Heroes", в скромной комнатушке, увешанной и уставленной разным аниме-мерчендайзом. В один прекрасный день ему достается световая катана, как у джедаев. Затем Трэвис получает одиннадцатое место в рейтинге "Объединенной лиги убийц" и пытается стать первым. Для этого предстоит махать WiiMote и шинковать врагов уже игроку. Сиквел с подзаголовком Desperate Struggle вышел в январе 2010-го и мало чем отличался от оригинала — даже сюжет был практически идентичным.

Все игры Гоити Суды отличаются безумностью, которая может быть непонятной и неприятной западным игрокам. Однако в мире, где каждый год выходят бездумные шутеры про то, как трое (или четверо — эта цифра варьируется от игры к игре) бравых американских спецназовцев навязывают демократию, где не лень, тем более ценны уникальные игры с нарочито китчевой жестокостью в чисто японском стиле.

Александр Михно



В свое время игра Metro 2033 стала одним из немногих примеров того, что в странах СНГ все-таки умеют и могут делать качественные проекты. Пока сотрудники одних студий пытались "срубить бабла", ваяя свои "Веселые фермы", а другие в рабочее время строчили длиннющие посты про индустрию "вомгле" на DTF.ru, люди из A4 Games работали не покладая рук и создавали действительно качественный продукт.

АНОНС

Metro: Last Light

Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii U*
Жанр: *шутер от первого лица*
Разработчик: *4A Games*
Издатель: *THQ*
Похожие игры: *Metro 2033, серия S.T.A.L.K.E.R.*
Дата выхода: *2012 год*

Правда, несмотря на все лавры и почести, выданные разработчикам прессой и игроками, "Метро" все-таки имело несколько достаточно крупных изъянов. Разработчики порой уж очень увлекались копированием идей и даже целых кусков у известных западных шутеров, да и стрельба, положа руку на сердце, была реализована не самым лучшим образом. Тем не менее за игру по роману Дмитрия Глуховского не то что не было стыдно — она стала предметом гордости для многих геймеров и шагом в верном направлении для отечественной индустрии в целом. Еще одним шагом должен стать выход долгожданного сиквела. По крайней мере, поводов для сомнений в этом пока нет.

Три слона

Сюжет игнорирует историю книги "Метро 2034" и напрямую продолжает события первой игры. Со времен оригинала прошло 20 лет: "черные" уничтожены, повзрослевший Артем вновь с нами, а люди все так же вынуждены скрываться от опасностей в тоннелях московского метро. Поверхность потихонечку оправляется от последствий войны, но она по-прежнему непригодна для жизни: воздухом невозможно дышать, да и кровожадные монстры никуда не делись. Однако это далеко не самое страшное — человечество с завидным упорством продолжает уничтожать само себя. Несмотря на угрозу полного вымирания, войны между разнообразными группировками не прекращаются ни на секунду, а нашему протагонисту уже в который раз предстоит выступить в роли миротворца и прекратить творящееся безумие.

Большего, к сожалению, о сценарии разузнать не удалось, но за него беспокоиться не приходится: с этим проблемы вряд ли возникнут, да и история в подобных творениях всегда мелькала где-то на заднем плане. По признаниям разработчиков, они решили больше сосредоточиться на трех направлениях: фирменной атмосфере ужаса, графической стороне и экшене. И если с последним все было далеко не так гладко, как того хотелось бы, то именно благодаря истории, мрачности и потрясающей работе художников игра стала настолько популярной и любимой многочисленными игроками.

По словам девелоперов, они прикладывают все усилия для того, чтобы сохранить уникальную атмосферу и еще больше погрузить игроков в мир. И им охотно веришь, ведь в списке разработанных проектов у части команды числится, кроме всего прочего, любимец публики S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, да и слова они подкрепляют фактами. От первых же скриншотов и геймплейного видео просто веет уникальной энергетикой и какой-то грустью. Представьте, какое воздействие будет оказывать игра при более близком знакомстве.

Еще больше бросается в глаза невероятная кинематографичность. Если в первой части лишь иногда прослеживалось влияние Call of Duty, то в продолжении количество захватывающих моментов и зрелищных сцен просто-напросто зашкаливает. По словам тех везунчиков, которые уже успели лично познакомиться с тайтлом, Last Light напоминает скорее киноблокбастер, нежели игру. Потрясающая работа камеры, невероятная графика и, что самое главное, обилие ярких моментов.

На прошедшей недавно E3 за коротенькую демо-версию герои успели сразиться с толпой нацистов, сбежать от них, устроить гонки на вагонетках и даже взять на абордаж целый состав. Конечно, пессимисты тут же могут сказать, что на выставку был специально привезен один из лучших уровней, но хочется верить, что в таком же стиле будет исполнен весь проект.

Работа над ошибками

Одним из самых серьезных изъянов оригинала, повторимся, являлась стрельба. Врагов было много и убивать их приходилось постоянно, но делать это было попросту неинтересно, а оружие совсем не чувствовалось. В Last Light разработчики серьезно намерены исправить этот досадный промах, и, кажется, что у них это получается. Экшен, правда, по-прежнему несколько отстает от других современных шутеров, но, даже несмотря на это, он на голову превосходит своего предшественника. По словам очевидцев, видов оружия стало больше, оно стало разнообразнее и проработаннее, появилась динамическая разрушаемость укрытий, ну а стрелять стало куда увлекательнее: отдача в кои-то веки ощущается, анимация во время перезарядки и выстрелов потрясающая, а противники более реалистично реагируют на попадания.

К слову, раньше с врагами тоже были серьезные проблемы: искусственный интеллект сбоил, и компьютерные болванчики порой начинали вести себя, словно пациенты психиатрической лечебницы. Все это сильно навредило игровому процессу, в частности загубило все попытки разработчиков сделать вменяемый стелс. К сиквелу 4A Games хорошенько поработали и над этим. Отныне раненые враги действуют куда умнее, вовремя поднимают тревогу и так далее. А еще возможностей у Артема прибавилось. Например, он научился выкручивать лампочки, тушить костры водой, да и обращаться с ножами и пистолетами с глушителями стал куда профессиональнее — немудрено, ведь за спиной у него долгое и опасное приключение.

Ну и, наконец, настало время рассказать о третьем направлении — графике. В свое время оригинал был признан многими одной из самых привлекательных игр для Xbox 360 и PC. Игра была потрясающе красива, причем не только технологически, но и в плане работы художников. Несмотря на то, что действие редко выбиралось за пределы темных тоннелей метро, дизайнеры умудрились настолько хорошо передать всю запущенность и ужасы того мира, что в него действительно верили.

В сиквеле этот немаловажный элемент стал лучше. В частности, колоссальная работа проведена над освещением и физикой тканей — такого уровня не было еще ни в одной другой игре вообще. Разработчики наглядно доказывают, что даже сцену в плохо освещенном помещении нужно уметь правильно и красиво подать. Геймплейные кадры больше напоминают, скорее, CGI-ролик, а когда камера перебирается на поверхность, челюсть и вовсе уползает куда-то под стол. Конечно, все это относится лишь к версии для PC — консольный билд никто, кроме самих создателей, пока, похоже, в глаза не видел, но вряд ли разбежка будет очень сильной.

На сладкое будет припасен мультиплеер. Подробности, к сожалению, пока не разглашаются, но вполне возможно, что нам дадут возможность развязать полноценную войну за московский метрополитен — сеттинг этому способствует, да и все нужное у 4A Games на руках имеется.

На данный момент Metro: Last Light видится нам не только лучшим шутером на просторах СНГ, но и одной из самых ожидаемых игр вообще. И пусть некоторые элементы уже устарели, направление девелоперы выбрали правильное, да и издатель оказывает проекту полную поддержку. По словам продюсеров THQ, они слабо верили в успешность первой части, поэтому рекламная кампания была достаточно слабой, а бюджет — маленьким. В этот раз обещают исправиться. Верим — в запасе у них не так уж много тайтлов такого калибра, чтобы ими разбрасываться.

Алексей Пилипчук

ОБЗОР

Hunted: The Demon's Forge

Жанр: *экшен от третьего лица*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *inXile Entertainment*
Издатель: *Bethesda Softworks*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб*
Название в локализованной версии: *Hunted: Кузня демонов*
Похожие игры: *Resident Evil 5, Gears of War*
Мультиплеер: *кооператив*
Минимальные системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9800 или AMD Radeon HD4830; 12 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *четырехъядерный процессор; 3 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce GTX 460 или AMD Radeon HD5830; 12 Гб свободного места на жестком диске*
Возрастной рейтинг ESRB: *Mature (17+)*
Официальный сайт игры: *www.huntedthegame.com*

Hunted — игра неоднозначная. Являясь экшеном с элементами RPG, выполненным в фэнтезийной стилистике, больше всего она ассоциируется с — вы не поверите — Resident Evil 5. Особенно когда речь заходит о кооперативном прохождении.

"Почему именно Resident Evil?" — спросите вы. Стоит привести примеры, удостоверяющие сходства двух данных проектов: два главных героя представляют собой мужчину и женщину — раз, в обеих играх присутствует вариант кооперативного прохождения — два. Можно вспомнить еще кучу всяких мелочей типа взаимопомощи, прямо-таки украденной из "Обители зла", но не суть — сходство налицо.

Сюжет банален, да и события четкой связи часто не имеют. Все начинается с того, что двое главных героев — матерый вояка Кэддок и нежная эльфийка Э'лара — оказываются в лесу, где по заказу какого-то колдуна им необходимо достать немного водички из магического фонтана. Кэддоку постоянно снятся сны, в которых его томным голосом зовет к себе белая как снег женщина, и сны эти начинают его мучить. И вот, вскоре после того, как заветная вода оказывается в рюкзаке, перед героями во всей красе предстает та самая белоснежная барышня, которая обещает много-много счастья за какие-то непонятные кристаллы, разбросанные по локациям. Сюжет ничем не выделяется среди десятков подобных экшен-RPG, зато характеры героев прописаны на достаточно высоком уровне. Переживания Кэддока о снах, едкие замечания Э'лары по поводу возраста ее напарника — реплики и диалоги в игре выполнены довольно качественно.

Что касается локаций, то они подводят. Все стилизовано под мрачное фэнтези, и это сказывается на уровнях: будь то город в ночи, кукурузное поле или густой лес — все смотрится однообразно, а о том, чтобы хоть как-то впечатлить, и речи идти не может. Unreal Engine 3 уже давным-давно выдохся, к тому же разработчики поленились и не удосужились выжать из старенького движка все соки, из-за чего визуальный ряд тусклый, а персонажи вышли не то чтобы очень кривыми, но все же угловатость бросается в глаза — смотреть на зад Э'лары, который напоминает мужскую пятую точку, не очень-то и приятно. В остальном же картинка держится на стандартном уровне, чего недостаточно, чтобы удивить нынешнее поколение геймеров.

Звуковая составляющая не радует, но и не разочаровывает. Звуки: взрывы, удары мечом, выстрелы из лука и тому подобное — абсолютно нормальны. Музыка — простые эпичные мотивы, ни капли не впечатляющие. Герои озвучены достаточно качественно, а их эмоции переданы на должном уровне. Но все же... Чего-то не хватает.

С геймплеем дела обстоят в разы лучше, особенно это касается кооператива. В одиночку тоже можно играть, но все же когда знаешь, что Hunted изначально создавалась для того, чтобы подавляющее большинство игроков проходили ее на пару с кем-нибудь, сразу хочется позвонить другу и позвать его надавать сотне-другой супостатов по щам. Два персонажа — два разных стиля игры. Э'лара — эльфийка, а эльфийки, как многие знают, обычно не расстаются со своими луками. Так и здесь: хотя каждый персонаж способен переключаться между оружием ближнего и дальнего боя, все же Э'лара — это лучница, которая ведет бой на расстоянии, в то время как Кэддок прорывается в тыл врага с мечом/топором/дубиной и щитом. Кэддок, конечно же, выносливее Э'лары, однако у эльфийки тоже есть свои преимущества, к примеру, она бегает быстрее неповоротливого воина. Если в режиме стрельбы из лука (или арбалета, если речь идет о Кэддоке) все предельно просто: прицеливайся с помощью правой кнопки мыши да стреляй с помощью левой — то когда наступает время взять в руки щит и меч, играть становится сложнее. Из-за того, что игрок, избравший такой метод, постоянно оказывается в самой гуще событий, ему приходится все время блокировать атаки щитом, который имеет свойство ломаться, и прорываться сквозь полчища монстров, комбинируя обычные удары с более сильными.

Хотелось бы указать еще на один момент касательно кооператива: если вы хотите узнать все события игры от начала и до конца, пролог придется пройти в одиночку. Странно, но начать кампанию с другом можно только с первой главы. Однако данный мелкий недостаток с лихвой перекрывается жирным плюсом: кооперативное прохождение не потребует от вас никакого ключа, оно является абсолютно бесплатным — понадобится только создать аккаунт в GameSpy.

Меч и лук — это еще не все. И эльфийка, и человек способны разучивать различные способности, причем доступ сразу ко всем вы не получите — они открываются по мере прохождения определенных глав. Скиллы играют важную роль, без них бои стали бы намного сложнее. Выше было сказано, что Hunted тяжело назвать настоящей RPG. Кроме самих способностей, от ролевых игр здесь больше ничего, считайте, и нету: ни опыта, ни даже классических "силы" и "ловкости". Разве что присутствуют колбочки восстановления жизненной энергии и маны да специальные банки, используемые в том случае, если один из героев находится в предсмертном состоянии. Вся прокачка замешана на кристаллах, разбросанных по локациям: для приобретения какого-нибудь магического заклинания, будь то вихрь, поднимающий ближайших врагов в воздух, или электрический разряд, требуется определенное количество таких кристаллов. У каждого персонажа — свой набор способностей. Три умения, связанных с оружием, и три, представляющих собой боевую магию. У каждой способности есть три ячейки, на которые можно потратить еще один лишний кристалл и улучшить какое-либо ее свойство. Прокачаться где попало не выйдет — придется искать определенные места, выполненные в виде порталов, — только здесь герои смогут прикупить новый скилл.

Путешествия по довольно закрытым локациям разбавлены интересной особенностью игры — так называемыми тайниками. Тайники обычно обозначены или большой говорящей головой, которая подсказывает, как открыть вход, да не простыми словами, а стихами; или же это простая табличка, на которой также может быть написано что-нибудь загадочное. В таких случаях (хотя и не только в таких) каждому персонажу дается шанс показать свою, так сказать, неповторимость. Э'лара может поджигать свои стрелы от источников огня, а затем зажигать ими всяческие углубления или факелы, чтобы можно было пройти дальше. Кэддок же всем своим мощным телом способен толкать тяжеленные стены. В тайниках, ради которых проделываются все вышеуказанные действия, можно обнаружить оружие с особыми свойствами — к примеру, дубину, которая наносит дополнительный урон электричеством. Собственно, оружие и щиты можно находить во многих местах: если вы увидели стойку для амуниции, то ее следует разбить — возможно, там что-нибудь интересное. Однако именно в тайниках находятся самые редкие экземпляры.

Напоследок хотелось бы отметить, что у многих игроков, не очень внимательно рассматривающих меню игры, может возникнуть вопрос: для чего нужно золото, которое собирается на протяжении всего прохождения? Так вот, в Hunted имеется встроенный редактор карт, с его помощью можно создавать уровни, на которых потом можно побегать с другом. Предметы и враги для этих уровней как раз и покупаются за золото, которого вам, если решите заняться самодеятельностью, понадобится очень много. Однако удовольствие не стоит того — прохождение самодельных уровней является довольно скучным занятием.









РАДОСТИ:

Неплохой и к тому же бесплатный кооператив
Хорошо прописанные персонажи
Динамичный геймплей

ГАДОСТИ:

Линейность и плохой дизайн локаций
Сюжет для галочки
Неприятная глазу картинка

ОЦЕНКА:

6.5

ВЫВОД:

Hunted получилась довольно неплохой игрой. Она, конечно, имеет свои недостатки, например, однообразные линейные локации и порой высокая сложность при прохождении игры не с другом, а с компьютерным болванчиком. Однако хорошо прописанные персонажи и их реплики вкупе с бодрым геймплеем не дают назвать проект провальным.

Обзор написан по PC-версии игры

Женя Лазовский

ОБЗОР

Duke Nukem Forever

Жанр: *шутер от первого лица*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Gearbox Software / Triptych Games, 3D Realms Entertainment, Piranha Games*
Издатель: *2K Games*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб*
Похожие игры: *Duke Nukem 3D, Prey*
Мультиплеер: *интернет*
Минимальные системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,0 ГГц; 1 Гб (для Windows XP) или 1,5 Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7600 или ATI Radeon HD2600; 10 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,6 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800GT или ATI Radeon HD3850; 10 Гб свободного места на жестком диске*
Возрастной рейтинг ESRB: *Mature (17+)*
Официальный сайт игры: *www.dukenukemforever.com*

Итак, дамы и господа, время жевать жвачку и надирать задницы наконец-то настало! За то время, что мы ждали возвращения Дюка, некоторые из нас отслужили в армии, обзавелись семьями, вырастили небольшой лес, построили дачи, увидели Париж и сделали еще много всего. Давайте проверим, не растерял ли Дюк за 15 лет свой задор!

Damn. This thing sucks!

Самое сложное в Duke Nukem Forever — это первые два часа игры. В их ходе очень легко забросить игру и дать себе зарок никогда к ней не возвращаться. После короткого обучения, заканчивающегося нудной битвой с боссом, мы возвращаемся в Лас-Вегас, где Дюк почивает на лаврах после своей победы над пришельцами в Duke Nukem 3D. Наш герой живет в гигантском особняке, забитом постерами и статуэтками, посвященными ему же. Вокруг полно женщин, каждая из которых готова отдаться ему, мужчины и дети униженно просят автограф — одним словом, мечта любого героя. Дюк собирается выступить на вечернем шоу, но его внезапно отменяют из-за того, что над городом навис корабль пришельцев. После некоторой заминки негодяи нападают на отель Дюка, и тому ничего не остается, кроме как пробиваться наружу. Разумеется, заодно инопланетяне захватывают всех грудастых женщин, которые попадаются им на пути.

Несмотря на то, что во время всех этих событий вроде бы происходит много интересного, челюсть буквально сводит от скуки. Первые два часа в игре — это унылый, лишенный всякой динамики экшен в однообразных и слабо детализированных декорациях. Отдельно стоит отметить уродливую картинку. Duke Nukem Forever выстроен на модифицированном движке Unreal Engine 2.5, и выглядит это на уровне начала 2007-го года. Если бы не несколько современных спецэффектов, ситуация была бы удручающей. В эти минуты начинает казаться, что Дюку пора на покой и лучше бы этой игре никогда не выходить.

Nobody steals our chicks... and lives!

Однако игра преображается, когда Дюк оказывается в логове пришельцев, куда они стаскивают похищенных девушек. Мрачные склизкие коридоры, заполненные отвратительными коконами, выглядят чертовски мерзко и в то же время впечатляюще. Здесь Duke Nukem Forever начинает напоминать "Чужих" и еще один долгострой — Prey — от все той же покойной 3D Realms. Стоит добавить, что обнаженные женщины (никакой цензуры, что вы!), опутанные инопланетной дрянью, выглядят довольно... экстравагантно. Пиксельной графикой Duke Nukem 3D этого не передать.

Самым любопытным фактом здесь является то, что, начиная с этого уровня, игра преображается как внешне, так и внутренне. Графика становится лучше, окружение здорово прибавляет в детализации, а события начинают идти плотным потоком. Вполне возможно, что первые уровни игры делались еще в 2001-ом году и их просто не успели доработать, поэтому они и вышли столь скучными. Зато после них игра набирает ход, и я должен сказать, что выйди Duke Nukem Forever хотя бы в 2005-ом — это был бы лучший шутер на свете, как и задумывалось создателями. Здесь есть (загибайте пальцы): мясные перестрелки в коридорах и реалистичные — на открытых пространствах (присутствует даже небольшая разрушаемость укрытий!), физические головоломки, езда на игрушечном джипе по горящему казино и на огромном бигфуте по обширной пустыне, беготня уменьшенного Дюка по крысиным норам, подводное плавание, игра в пинбол и настольный хоккей. И это только то, что сразу приходит на ум. Отдельной строкой стоит выделить битвы с боссами, которые пусть и не требуют особого подхода, но заставляют попотеть. Каждого гигантского супостата перед смертью можно (и нужно) унизить, отколотив его по яйцам, или сыграв в футбол его глазом. Заканчивается все, разумеется, ядерным взрывом.





The power armor is for pussies!

Конечно же, мы играем в нового "Дюка" не столько ради экшена, сколько ради самого героя. После Грейсона Ханта из великолепного Bulletstorm наш старый знакомый кажется весьма молчаливым, но зато говорит он только по делу. С фирменными ругательствами Дюка мы знакомы еще по DN3D, и ими никого особо не повеселишь. Поэтому разработчики добавили в игру массу "пасхальных яиц", прохаживающихся по модным шутерам пяти-шестилетней давности, а также по некоторым более современным проектам. Скажем, в заголовок этой части статьи вынесена реплика Дюка по поводу предложения надеть силовую броню, которая выглядит точь-в-точь как у Мастера Чифа из Halo. Кстати, глаза-светильники, растущие на стенах захваченных инопланетянами зон, также отсылают к Мастеру Чифу — они выполнены в форме его шлема. Присутствуют также забавная пародия на историю с Лероем Дженкинсом и масса отсылок к Half-Life 2. Особенно хороша "пасхалка" в моменте, где Дюку приходится возиться с клапанами, чтобы подать горячий пар на инопланетные наросты. Двусмысленное высказывание "I hate valve puzzles!" заслуживает бурных оваций.

Кстати, разработчики придумали очень удачную систему здоровья. Поскольку аптечки ныне не в моде, оно восстанавливается автоматически, как принято в любом современном шутере. Но называется



показатель жизненной силы не "здоровье", а "эго". На мой взгляд, ничего удачнее для Дюка придумать невозможно. Свое эго можно увеличивать, взаимодействуя с предметами (помочиться в унитаз, пошлепать по, простите, сиськообразным наростам в инопланетных коридорах, посмотреть картинки с девочками на компьютере). Также эго увеличивается после побед над боссами.

Что касается нововведений, то тут они есть, и не все удачные. Например, почти пропал пинок ногой, который в любой игре, где он присутствует, называют "а-ля Дюк Нюкем". Теперь рукопашная атака — это удар прикладом или кулаком, а нога вступает в дело очень редко. Кроме того, разработчики сделали ограничение на количество переносимого оружия. С собой можно таскать только два ствола. Это не идет олдскульной игре на пользу, хотя, конечно, так гораздо легче соблюдать баланс. Динамика стрельбы ухудшилась по сравнению с Duke Nukem 3D. Дробовик палит как надо, а вот все остальное никуда не годится. В игре начисто отсутствует такая вещь, как отдача (все понятно, Дюк жмет 600 фунтов!), но ведь можно было хотя бы сделать приличный звук стрельбы? В DN3D каждый выстрел из ракетницы сопровождался мощным взрывом, грудой разлетевшегося мяса и сочным комментарием. Здесь же взрывы какие-то скромные, а боезапас ракетницы ограничен до 5 зарядов. К счастью, враги довольно активны, поэтому перестрелки все же не назовешь нудными. Гранаты и настенные мины стали удобнее в использовании (переключаться на них отдельно уже не нужно), но попасть ими куда следует почти невозможно. Разочаровывает также то, что 90% уровней игры абсолютно линейны, здесь даже нет возможности войти в одну и ту же комнату через два разных прохода, а двери за спиной, как правило, закрываются сами собой и намертво. По сравнению с этим DN3D выглядит прямо-таки "песочницей". Широкий список спецпредметов ужался до трех экземпляров. Вместо прибора ночного видения используются фирменные очки Дюка (запас энергии бесконечен), а из DN3D пришли стероиды (теперь действуют как "берсерк" из Doom — увеличивают мышечную силу Дюка до предела, после чего он парой хуков разносит врагов на части) и голодюк (действует лучше, чем раньше: может бегать, стрелять и крыть врагов грязными ругательствами). Новый предмет — банка пива, которая моментально восстанавливает здоровье и снижает получаемый урон. Акваланг, резиновые сапоги, джетпак в современных реалиях оказались бесполезными. Особенно первый — Дюк ведь теперь может дышать под водой с помощью пузырьков воздуха!

В целом Duke Nukem Forever совершенно необязательно проходить. В нем нет ничего нового, зато присутствует абсолютно все, что есть в современных шутерах. Для периода летнего игрового застоя подходит идеально. Это просто хорошая игра, которую портит никудышное начало. Выйди она в срок, у нас было бы одной легендарной игрой больше. Но и сейчас на Дюка стоит обратить внимание. Или он сам придет к вам!

РАДОСТИ:

Разнообразие
Крутой стиль
Активные враги
Хорошие шутки
Сражения с боссами

ГАДОСТИ:

Скромная графика
Ненужные упрощения
Слабая динамика
Скучное начало

ОЦЕНКА:

7.5

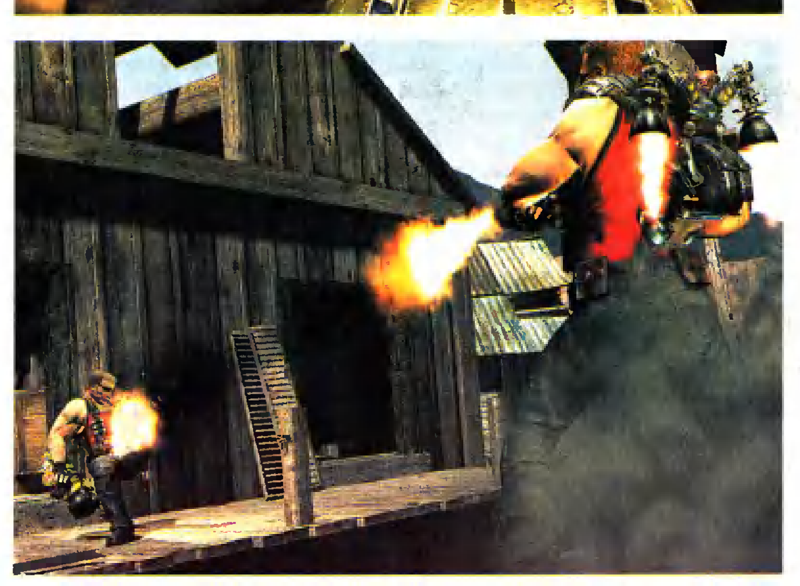
ВЫВОД:

Дюк Нюкем вернулся. Пусть и не триумфально, но серьезно заявив о себе. Hail to the King, baby!

Обзор написан по PC-версии игры

Роман Бетеня









Hydrophobia Prophecy

Убей себя — спаси планету

Платформы: *PC, PlayStation 3*
Жанр: *адвенчура, экшен от третьего лица*
Разработчик: *Dark Energy Digital*
Издатель: *Dark Energy Digital*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Похожие игры: *Hydrophobia, серия Prince of Persia*
Мультиплеер: *отсутствует*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,8 ГГц; 3 Гб ОЗУ; видеокарта с 1 Гб ОЗУ; 8 Гб свободного места на жестком диске*
Возрастной рейтинг ESRB: *Mature (17+)*
Официальный сайт игры: *www.hydrophobia-game.com*

Вода — это самое распространенное вещество на планете Земля. Она обладает кучей полезных и уникальных свойств, а еще без нее не было бы нас с вами и игры Hydrophobia Prophecy. А еще этот проект ни за что не появился бы на свет, если бы у людей не было такой болезни, как гидрофобия. Для тех, кто не знает: гидрофобия — это боязнь задохнуться при виде воды, упоминании о ней или при соприкосновении с "аш-два-о". Жуткий недуг! А что игра? Такая же жуткая?

Спасать мир ох как непросто. Злодеи пышут яростью, толпы глуповатых миньонов хотят смерти героя, и только госпожа Удача, кажется, поддерживает мессию. Но герой — это же Герой, так, с большой буквы! Настоящий, сильный, непреклонный! Способный одной рукой надавать тумаков дракону, другой — отправить на тот свет банду террористов, а взглядом он может не только насобlaзнять толпу красоток, но и навести страх на какого-нибудь злого гения. Вот он, настоящий герой! А наша протагонистка не такая, нет. Но она все равно спасет мир.

Даже несмотря на то, что это ох как непросто. Но ведь наша героиня — спортсменка, комсомолка и просто красавица! И это в то время, когда над человечеством нависла ужасающая угроза вымирания, когда люди бороздят водные просторы на гигантских кораблях. Понятное дело, что не от хорошей жизни. Ресурсов на планете осталось мало, кушать нечего, а повсюду снуют террористы, желающие подорвать стабильность на новых плавающих домах гомо сапиенсов. Цель экстремистов самая что ни на есть благородная: уменьшить количество населения и спасти тем самым будущее всего рода людского. У благородных бандитов даже есть специальное послание для каждого человека: "Убей себя — спаси планету". При чем здесь главная героиня игры? Ей "посчастливилось" оказаться на корабле, атакованном террористами. Огромная машина медленно тонет, а умирать нашей подопечной пока рановато: мир же в опасности!

Главной особенностью проекта под названием Hydrophobia, которую активно рекламировали разработчики и издатели, была реалистичная вода. Больше ничего игровой общественности не обещали, да и зачем: "Вон, всякие Crysis'ы выезжают на одной только графике, а мы что, хуже?" Вот и получилось, что Hydrophobia Prophecy — это такой оригинальный Crysis, только не с высокотехнологичной графикой, а с отличной, детально проработанной водой. Которая, правда, внешне выглядит не самым лучшим образом. Но об этом позже.

Весь игровой процесс строится на том, что нам вместе с главной героиней нужно спастись с тонущего корабля. Препятствий на нелегком пути достаточно много, начиная от того, что повсюду много воды, и заканчивая тем, что по кораблю гуляют террористы. Наша героиня, как какой-нибудь Эцио или Принц Персии, карабкается по трубам, прыгает туда-сюда и всячески показывает свои акробатические способности. А еще нам придется часто плавать, еще чаще — бродить по колено в воде.

Уничтожать на своем пути террористов гораздо интереснее, чем изображать из себя Эцио, но все равно скучно. Основных способов два: убивать их из пистолета и использовать природное оружие. Стрелять по врагам малоинтересно сразу по нескольким причинам. Во-первых, боевая механика просто ужасна. С массой популярных элементов вроде системы укрытий и унылая до безобразия. Во-вторых, один пистолет на всю игру (впрочем, мы же играем за девушку, за хрупкую девушку), пусть даже с разными типами патронов, также не добавляет разнообразия.

А вот использовать огонь и воду для уничтожения супостатов — это уже весело. Можно затапливать целые отсеки, можно заводить глуповатых врагов в глубокие места, а тем, кто не в ладах с жидкостями, никто не запрещает метким выстрелом взрывать специальные красненькие бочки, с любовью расставленные разработчиками по локациям. Ближе к концу игры у нашей героини появится специальный манипулятор, при помощи которого можно будет управлять водой (!). Вот тут-то Hydrophobia Prophecy и раскрывает себя по-настоящему, но уже поздно. Более того, каждый вытерпит столько наискучнейшего геймплея, чтобы потом чуть-чуть побаловаться.

Внешне проект выглядит, мягко выражаясь, неоднозначно. Куча всевозможных эффектов, самый ненавистный из которых — размытие — используется просто везде. А за пеленой можно усмотреть нечеткие текстуры и однообразный дизайн уровней. И это при том, что Hydrophobia Prophecy умудряется нехило тормозить даже на мощных конфигурациях. Обладателям скромных по сегодняшним меркам машин комфортной игры ждать и вовсе не приходится.

Напоследок внимательно рассмотрим то, ради демонстрации чего игра и создавалась, — воду. Живительная влага, как уже упоминалось выше, выглядит достаточно убого. По крайней мере, после обещаний разработчиков можно было мечтать о гораздо большем. Зато ведет себя вода по всем законам физики, а капли на лице героини смотрятся ну очень реалистично. "Аш-два-о" можно даже по праву считать полноценным персонажем Hydrophobia: она передвигается, играет огромную роль в игровом процессе, с ней очень хочется подружиться. Взаимодействие с водой — это лучшее, что есть в проекте. По сути, вода — это и есть весь проект.

РАДОСТИ:

Вода

ГАДОСТИ:

Все, кроме воды, исключительно "для галочки"
И это "для галочки" — очень скучное

ОЦЕНКА:

4.0

ВЫВОД:

Hydrophobia Prophecy с легкостью могла повторить судьбу Portal, не будь в ней столько лишнего. Многочисленные минусы играючи перечеркивают один-единственный плюс проекта. Пусть вода ведет себя и очень и очень правдоподобно, вряд ли многие оценят это. Разработчикам удалось спрятать свою основную фишку, да так, что желания искать ее практически нет. Но! Нам же ничего, кроме отличной и всамделишной водички и не обещали, верно? Обещание сдержано, никаких обид. Отдельно "водная" технология запросто отхватила бы высшие баллы. Но, "вшитая" в Hydrophobia Prophecy, она теряется. Игру можно сравнить с горькой конфетой, у которой сладкая начинка и ужасная обертка. Добираться до сладости или нет — решать вам.

Обзор написан по PC-версии игры

Максим LieR Паршуто

ОБЗОР

inFamous 2

Платформа: *PlayStation 3*
Жанр: *экшен от третьего лица*
Разработчик: *Sucker Punch Productions*
Издатель: *Sony Computer Entertainment*
Издатель в СНГ: *Sony Computer Entertainment (дистрибуция 1С-СофтКлаб)*
Название локализованной версии: *Дурная репутация 2*
Похожие игры: *inFamous, Prototype*
Возрастной рейтинг ESRB: *Teen (13+)*
Сайт игры: *www.infamousthegame.com*







Наверное, каждый мальчишка в свое время мечтал стать супергероем. А почему бы и нет? Девушки на шею вешаются, жизнь становится куда легче, да и спасать мир — это намного круче, чем учить математику! Разнообразные фильмы от Marvel только укрепляли это желание, но вдруг вышел inFamous, который все стереотипы тут же сломал. Главному герою этой игры завидовать не хотелось, ведь вместе с невероятными способностями на него свалилась куча проблем, а за спасение чужих жизней приходилось платить действительно большую цену.

Этим "Дурная репутация" и запоминалась. Мрачная и довольно серьезная, она хорошо давала понять, к каким последствиям могут привести те или иные действия, а принимать важные решения приходилось достаточно часто. Смерти близких людей, предательства да разъяренная толпа ненавистников — слишком большой список "побочных эффектов" почти отбил охоту стать Человеком-пауком или Бэтменом. Вторая часть в целом продолжает гнуть ту же линию. Конечно, некоторую часть атмосферы разработчики умудрились растерять, но все хорошее из оригинала было аккуратно перенесено в продолжение. Жаль лишь, что хорошим дело не ограничилось.

"Все, что меня не убивает, делает меня сильнее"

Ф. Ницше

События игры стартуют ровно через месяц после окончания первой части. Наш старый знакомый Коул МакГрат победил своего заклятого врага и сейчас готовится к встрече с новым злодеем, еще более кровожадным и опасным. Подготовке к "свиданию" и посвящена вся игра. Чтобы стать сильнее и дать противнику достойный отпор, герою нужно на протяжении всей истории добывать энергоядра, дарующие новые способности, — ясно, что на дороге они не валяются. По закону подлости, поиски предстоит начинать с сейфов главарей различных группировок да суперзлодеев, которых здесь немало.

Сценарий хоть и кажется поначалу чем-то второстепенным и скучным, ближе к концу он преподносит пару сюрпризов, да и концовка неплоха. Позитивно на истории сказалось появление полноценных кат-сцен: герои разговаривают, ссорятся, переживают — и наблюдать за ними вполне увлекательно. Особенно интересно становится, когда на сцену выходят две новые героини — холодная Куо и горячая Никс. Все помнят, как в мультиках Disney во время принятия особо трудных решений у персонажей на плечах появлялись миловидные ангелы и демоны, постоянно спорящие между собой? Здесь все практически так же, и каждый раз, когда перед игроком становится выбор между "светом" и "тьмой", эти две противоположности обязательно ссорятся и навязывают свою точку зрения.

Впрочем, выбор всегда прост и ясен: хочешь быть героем — берись за миссию, помеченную голубым цветом, больше по душе быть злодеем — милости просим к красному маркеру. Несмотря на то, что один выстрел здесь решает целые судьбы, никаких трудных моральных дилемм а-ля Dragon Age тут не предусмотрено, да и репутация, фактически, ни на что не влияет — разве что финальный ролик другой. А вот что действительно любопытно, так это возможность ближе к середине игры объединить свои способности с одной из девушек. Светлая сторона позволит пострелять льдом, темная — устроить огненную феерию. И хотя на практике две стихии мало чем отличаются, выглядят они зрелищно и по-разному.

Впрочем, как правильно рассудило большинство, сюжет в этой игре далеко не самое главное. Сценарий немного глуповат, да и внимания ему по-прежнему уделяется не особо много, зато игровой процесс куда занимательнее и дает почувствовать себя чуть ли не богом. Со времен оригинала геймплей почти не изменился. Разве что только разросся вширь вместе с постоянно пополняющимися способностями нашего героя. Практически все трюки, которым научился Коул к концу первой части, остались в нашем распоряжении, но, как оказалось, это далеко не потолок. Впереди еще и возможность швыряться автомобилями, и собственное торнадо, и странные электрические хлысты, да и упомянутые выше лед и пламя не стоит забывать.

Паркур изменился слабо — даже анимацию оставили практически такую же. Однако благодаря паре новых приемов и смене места действия акробатика стала куда быстрее и динамичнее. Высоких башен в разы больше, проводов под напряжением — километры, а еще герой научился дольше летать, цепляясь за крыши энергохлыстом, так что при желании добраться до нужной точки можно ни разу не коснувшись земли.

Боевая система окончательно слетела с катушек. Особенно это чувствуется ближе к концу игры, когда силы Коула возрастают в разы. Насылать на врагов ураганы и молнии, вызывать мощнейшую взрывную волну при приземлении — это так, мелочи, в арсенале полно и более классных трюков. Схватки стали только увлекательнее: увеличилось количество не только возможностей, но и врагов, насылаемых на героя, поэтому все свои способности приходится комбинировать между собой и хорошенько думать, чтобы выйти из передряги живым. Да и огромная "вилка", которую Коул постоянно носит за спиной, оказалась нужной штуковиной. Если в начале она напоминает обычную дубинку под напряжением, то позже, после изучения пары новых приемов, раскидывать с ее помощью врагов занятно, и смотрятся все спецудары красочно. Пускать железку полезно даже в сражениях с некоторыми боссами: шкала здоровья у них после подобной шокотерапии порой уменьшается гораздо быстрее, главное вовремя уворачиваться от огромных лап.

Все эти изменения привели к тому, что в определенный момент начинаешь чувствовать себя всесильным: одним ударом можно разбросать всю толпу, разрушить некоторые постройки, а громадные монстры, лезущие из всех щелей, дохнут словно мухи. Способствует этому значительно увеличившийся масштаб. Рецепт прост: огромная тварь, толпы мелких врагов, закинуть все это вместе с протагонистом куда-нибудь на высокую башню и не забыть перемешать. После такого inFamous 2 будто играет сама с собой, а уж когда подключаются режиссеры — начинается настоящее шоу. Мы взрываем трамваи, разыгрываем красочные представления перед повстанцами, сражаемся с гигантским существом размером с целый дом, крушим сторожевые башни. Все это жутко затягивает, но...

Дурная репутация

...к сожалению, впечатление портит любимый прием Sucker Punch — повторять одни и те же моменты по несколько раз. Огромный босс, оригинальные миссии, побочные задания — все эти вещи производят сильный эффект, но ровно до тех пор, пока их не становится слишком много. Убивать одного и того же гигантского таракана, спасать одних и тех же мятежников десятый раз кряду или искать тайники по фотографиям — это надоедало еще в первой части, а во второй увеличилось в объеме вдвое.

Радости не добавляет и искусственный интеллект. Враги сами падают с крыш, бесцельно носятся по локациям туда-сюда, не замечают героя на протяжении долгого времени и не боятся стрелять из ракетницы в упор — видимо, в свою армию злодеи набирали исключительно японских камикадзе и душевнобольных, ибо по-другому весь этот цирк объяснить трудновато.

Ну а что расстраивает больше всего — это совершенно другая атмосфера. Она не то чтобы стала хуже, совсем нет. Просто как-то жизнерадостнее, и ярких красок стало больше. Вместе с мрачностью куда-то испарилось и незабываемое чувство того, что ты нужен городу и что без тебя жители долго не протянут. В Эмпайр-сити люди были угнетены: многочисленные преступные группировки, хулиганы, неизлечимые болезни, даже собственное правительство заперло всех граждан в карантине и грозило атомной бомбой. Благодаря всему этому Коул был единственной надеждой людей на спасение, и им хотелось помогать. Жители нового города Нью-Маре сочувствия не вызывают. Мало того что они почти не нуждаются в подмоге, так еще и каждая собака не прочь насадить МакГрата на вилы. И зачем, спрашивается, ради них геройствовать?

Зато в лучшую сторону изменилась графическая сторона. Заметно, что бюджет игры возрос в разы, выглядит она прилично. По крайней мере, от мутных текстур и кошмарной анимации удалось избавиться, да и появление кат-сцен действительно радует: лица героев настолько хорошо прорисованы, что не стыдно и камеру приблизить. Звук тоже не подкачал. И хотя с озвучкой героев наблюдаются некоторые проблемы, саундтрек в целом ситуацию спасает — сочетание электроники и оркестра очень мощное. Особенно радует то, как композиторы используют скрипку, так с помощью нее нагнетать обстановку не удавалось, наверное, еще никому.

Единственный действительно весомый недостаток оказался по совместительству и самым серьезным: уж очень мало чего изменилось в лучшую сторону, а минусы по какой-то непонятной причине перекочевали в продолжение. Если хорошенько приглядеться, то inFamous 2 точь-в-точь дублирует первую часть. Те же миссии, тот же геймплей и, что самое обидное, практически те же "гадости". Чувствовать себя богом и смотреть красочные кат-сцены, конечно, приятно, но после пары лет разработки и оглушительного успеха оригинала хотелось бы чего-то большего.

РАДОСТИ:

Много новых приемов и качественная реализация старых
Приятная глазу картинка
Хороший саундтрек
Редактор уровней
Возможность выбора
Интересные герои
Возможность почувствовать себя всесильным

ГАДОСТИ:

Повторяющиеся задания
Малое количество изменений
Глупый искусственный интеллект
Отсутствие нормальной физики

ОЦЕНКА:

8.0

ВЫВОД:

Неплохой сиквел по классическому рецепту "тех же щей, да гуще влей". Фанатам первой части, а также тем, кто слышит об этой серии впервые, должно понравиться. Главное, не ждите от inFamous 2 слишком многого — и удовольствие вам гарантировано.

Алексей Пилипчук

Редактор заданий

Видимо, чувствуя недостаток собственной фантазии, разработчики решили обратиться за помощью к игрокам. Если вы подключены к PSN и у вас имеется желание создавать новые миссии, в любой момент можно открыть редактор и начать творить. Возможности инструментария не то чтобы огромные — смастерить "игру в игре" уж точно не получится, но вот сделать какую-нибудь оригинальную сцену при должном старании вполне можно. Особенно приятно, что любой другой пользователь сможет играть в созданные вами уровни и по достоинству оценить ваши таланты. Пока трудно сказать, выйдет ли из этой задумки что-нибудь толковое: на момент написания этой статьи появилось всего несколько действительно классных заданий, но кто знает, авось найдутся товарищи, которым по силам сварганить настоящее чудо.



ОБЗОР

F.E.A.R. 3

Пора по парам!

Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Жанр: *шутер от первого лица*
Разработчик: *Day 1 Studios*
Издатель: *Warner Bros. Interactive Entertainment*
Издатель в СНГ: *Новый Диск (версия для PC), 1С-СофтКлаб (версии для Xbox 360 и PlayStation 3)*
Похожие игры: *серия F.E.A.R.*
Мультиплеер: *LAN, split-screen, Интернет*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo с частотой 2,4 ГГц или AMD Athlon X2 4800+; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800GT или AMD Radeon HD3850; 10 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo с частотой 3,0 ГГц или AMD Phenom II X2 550; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9800GTX+ или AMD Radeon HD5750; 10 Гб свободного места на жестком диске*
Возрастной рейтинг ESRB: *Mature (17+)*
Официальный сайт игры: *www.whatisfear.com*

Ситуация, когда тот или иной успешный франчайз лишается отцов-основателей и переходит на попечение сторонних людей, нередко вызывают по меньшей мере недоумение. Не говоря уже про то, что подобные ротации редко доводят до чего-то хорошего. Сериал F.E.A.R. — как раз из таких, менять хозяев ему не впервой.

Будучи сотворенной в недрах горячо любимой многими поклонниками жанра "шутер" команды Monolith, серия сразу после первой части перешла в цепкие лапы TimeGate Studios, которая своими двумя дополнениями едва не угробила все то хорошее, чем славился оригинал: интересный запутанный сюжет и ураганные перестрелки с дьявольски умными и хитрыми противниками. Разработку полновесного сиквела вновь вела уже Monolith, однако повторить собственный успех ребята не смогли — Project Origin вышел проектом довольно спорным. И вот, третья часть по воле издателей вновь меняет разработчиков, отойдя к малоизвестной Day 1 Studios, что едва заочно не поставило на линейке крест в сердцах поклонников. Казалось бы, что может выдать команда, за плечами которой разве что провальный экшен Fracture да порт первого F.E.A.R. на консоли? Но, как оказалось, еще ого-го что может.

"I remembered black skies, the lightning all around me,
I remembered each flash as time began to blur,
Like a startling sign, that fate had finally found me"
Linkin Park, "New Divide"

F.E.A.R. всегда относился к разряду сюжетно-ориентированных шутеров, в которых балом правит не только и не столько непосредственный процесс отстрела вражьебной нечисти, а цепляющая история и грамотная ее подача. Подхватив тогдашнюю волну популярности всевозможных американизированных японских ужастиков, сценаристы Monolith закрутили весь сюжет вокруг маленькой девочки по имени Альма. На первый, мимолетный взгляд — милое чумазое создание в красном платьице, но уже очень скоро она показывает свою истинную сущность злобного, жестокого, опороченного и мстительного духа мертвого ребенка, чье исковерканное сознание порождает настоящий ад наяву. Добавьте сюда еще и секретные исследования с участием мегакорпорации "Армахем", взбунтовавшийся клонический спецназ под командованием каннибала-телепата и правительственный отряд с титульным названием — и получите запутанный сюжетный клубок, в котором, как говорится, "без пол-литры не разберешься". Правда, во второй части создатели, похоже, переиграли сами себя, нагромоздив кучу всевозможных фактов и событий и не дав им в итоге четкого объяснения. Уже при этом стоит отдать должное сценаристам Day 1 и лично приглашенным знаменитостям Стиву Найлзу (автор хоррор-комикса "30 дней ночи") и Джону Карпентеру (сей известный режиссер в представлении, думаю, не нуждается) — на базе подобной мешанины из оборванных сюжетных линий они умудрились собрать пусть и относительно простую, но вполне адекватную историю, которая ставит во всем этом психологическом действе аккуратную точку.

Главным героем триквела выступает наш старый знакомый Оперативник (Point Man). Со времен первой части и дополнения Extraction Point о нем ничего не было слышно, и вот теперь мы его встречаем кукующим в тюрьме под надзором бойцов "Армахема". Впрочем, продолжается это недолго — неожиданная помощь приходит оттуда, откуда не ждали. Успешно возродившийся в дополнении Reborn брат Оперативника Пакстон Фэттел помогает герою выбраться из застенок и предлагает сотрудничество. Никто от этого не в восторге, но теперь им вместе предстоит прорываться сквозь батальоны солдат и враждебно настроенных потусторонних тварей, дабы раз и навсегда покончить с матерью, т.е. Альмой, и ее новым отпрыском, что вот-вот должен появиться на свет.

Игра завершает практически все линии, начатые предыдущими частями, пускай и местами довольно резко. Например, мы, наконец, узнаем, что стало с Майклом Бэккетом, от лица которого мы воевали в Project Origin и который непосредственно причастен к новой беременности Альмы. Кроме того, воспользовавшись тем, что Monolith не признали сюжеты двух дополнений от TimeGate, сценаристы зачем-то вернули в сюжет Джин Сун-Квон, до этого считавшуюся погибшей. Видеть старую боевую подругу, само собой, приятно, но для истории она не несет практически никакой ценности.

К сожалению, к третьей части F.E.A.R. окончательно растерял одну из главных своих составляющих — мрачную, давящую атмосферу. По-хорошему, и раньше играть особо страшно не было, но теперь способы запугивания, ввиду привыкания, кажутся совсем уж детскими. От полного провала в этом плане игру спасают разве что действительно удачные эпизоды вроде уровня в супермаркете, но в целом ситуация весьма нерадостная. Играть местами, скорее, мерзко, но чтобы страшно — ни капельки.

"When you were standing in the wake of devastation,
When you were waiting on the edge of the unknown,
With the cataclysm raining down, insides crying save me now
You were there and possibly alone..."
Linkin Park, "Iridescent"

Еще на ранней стадии разработки парни из Day 1 всерьез всполошили игровую общественность своими резкими и радикальными геймплейными переменами, которые планировалось добавить в проект. К счастью, оказалось, что под занавес переворачивать сериал с ног на голову никто и не собирался, а инновации вписались в игру довольно органично и не носят принудительного характера.

Так, никто не запрещает сначала пройти одиночную кампанию в роли Оперативника, а потом, по второму кругу, уже в шкуре его инфернального братца (эта возможность открывается после первого прохождения). В таком случае оба героя присутствуют в межмиссионных роликах, однако в самой игре второй просто исчезает. Однако уже сам факт наличия двух центральных персонажей как бы подводит нас к главной особенности F.E.A.R. 3 — кооперативному прохождению. Позвав друга, можно на пару устроить врагам локальный апокалипсис, комбинируя возможности обоих героев. Причем разработчики ухитрились даже добавить в кооператив элемент соперничества. Заключается он в следующем: по ходу игры любые ваши действия будут оцениваться специальными очками. Помимо постепенной прокачки возможностей героев, при совместной игре они еще и оказывают прямое воздействие на сюжет. Так, концовка будет соответствовать именно тому персонажу, который лучше показал себя в сражениях. Вот и приходится разрываться между необходимостью помочь товарищу в трудной ситуации и желанием захапать побольше очков и в итоге перетянуть одеяло на себя. Казалось бы, простой прием, но увлекает всерьез.







Само собой, стили игры за обоих героев кардинально отличаются. Оперативник воплощает собой тот же самый классический F.E.A.R., что пять раз до этого. Пачка знакомых стволов от автоматов до лазера на руках, врожденная способность к замедлению времени в помощь — и вперед, обогащать свинцом все, что имеет неосторожность двигаться. Единственной серьезной новинкой тут можно считать систему укрытий на манер серии Killzone. Впрочем, вдоволь отсиживаться за стенкой и аккуратно "щелкать" оттуда вражин у вас вряд ли получится — оппоненты хоть и не доросли в развитии до своих коллег из первой части, но проблем могут доставить изрядно. Это прозорливые, умелые и живучие соперники, сражаться с которыми реально интересно. В остальном же — ничего особенного.

Пакстон Фэттел в этом плане персонаж куда более специфичный. Будучи несколько раз убитым, о чем красноречиво свидетельствует зияющее во лбу пулевое отверстие, отныне он предстает исключительно как дух, что автоматически накладывает определенные ограничения на процесс. Пушками Фэттел орудовать не способен, да они ему и без надобности, благо в его запасе полно различных паранормальных штучек. Расшвыривать врагов силой мысли и бросаться в них сгустками энергии для него проще простого. А в качестве гвоздя программы Пакстон может вселяться в тела врагов и творить вакханалию их руками с единственным замечанием: slo-mo в таком случае ожидаемо недоступно.

И все это было бы вообще прекрасно, если бы разработчики чуть больше внимания уделили окружению. Увы, но в этом плане третий F.E.A.R. страдает теми же болячками, что и предшественники. Локации вроде как и постепенно сменяют друг друга, вроде как встречаются концептуальные моменты вроде того же супермаркета, но общая серость и невзрачность утомляют крайне быстро. Несмотря на смену движка, лучше от этого игра выглядеть не стала. Текстуры посредственные, спецэффекты — блеклые, анимация местами дерганая. Даже шикарные в прошлом своим цветовым буйством побоища в замедленном времени уже не радуют так, как раньше. И это грустно.

Тем не менее, даже с учетом всех недостатков, F.E.A.R. 3 уверенно держится молодцом. Несмотря на все предрелизные предрассудки на его счет, это вполне себе годный шутер, который во многом опережает Project Origin. И пусть до эталонного оригинала ему далековато, и пусть само слово "F.E.A.R." отныне ассоциируется лишь с аббревиатурой, но никак не с вызываемыми эмоциями, все равно эта игра — достойное завершение известной серии.

РАДОСТИ:

Два разных стиля прохождения за двух героев
Интересный вариант кооперативного соперничества
Умные враги
Неплохой сюжет

ГАДОСТИ:

Страха больше нет и в помине
Графика устарела
Серость локаций угнетает в плохом смысле

ОЦЕНКА:

7.7

ВЫВОД:

Из F.E.A.R. окончательно выкинули действенные страшилки, но в качестве замены предложили неплохой кооператив. Если подобный расклад вас устраивает — милости просим. Заключительная часть сериала определенно достойна вашего внимания.

Обзор написан по PC-версии игры

Алексей Апанасевич

Диск предоставлен магазином "Геймпарк", www.gamepark.by

ОБЗОР

Dungeon Siege 3



Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Жанр: *ролевая игра, hack'n'slash*
Разработчик: *Obsidian Entertainment*
Издатель: *Square Enix*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Похожие игры: *серия Diablo, Titan Quest, серия Dragon Age*
Мультиплеер: *интернет*
Минимальные системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,5 ГГц; 1,5 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA 9800 GT или AMD Radeon HD3870; 4 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core i5 с частотой 2,6 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GTX 260 или AMD Radeon HD4870; 4 Гб свободного места на жестком диске*
Возрастной рейтинг ESRB: *Teen (13+)*
Официальный сайт игры: *www.dungeonsiege.com*

Первая часть Dungeon Siege, вышедшая в 2002 году, пришлась по душе многим любителям такого подвида RPG, как hack'n'slash. Разработана она была компанией Gas Powered Games под руководством Криса Тейлора, а издателем выступила Microsoft Game Studios. Отличительной чертой "Осады подземелий" от того же Diablo была оригинальная система прокачки, где навыки развивались по мере использования. То есть часто идете в ближний бой — увеличивается сила и герой лучше владеет мечом, отдаете предпочтение дальнему — выше показатель ловкости и умение обращаться со стреляющим оружием, интеллект и эффективность заклинаний растет по мере использования боевой магии и магии природы. В остальном это была просто отличная ролевая игра, которая подарила множеству игроков немало приятных вечеров. Dungeon Siege 2 появилась на прилавках магазинов в августе 2005 года. Было внесено множество изменений и преобразований, касающихся геймплея. Появились, например, таланты и спецприемы. Чтобы открыть последние, требовалось прокачать до определенного уровня некоторые таланты. Такая система была очень интересной и глубокой и делала DS2 не похожей на другие игры.

Так вот, всего этого в Dungeon Siege 3 нет. Игра отдает предпочтение не закликиванию врагов и собиранию лута, а сюжету, истории мира и возможности выбора в редких моментах. Причина кроется в смене издателя и разработчика — права на серию находятся у Square Enix, а третью часть саги сделали кудесники из Obsidian. Эта студия появилась после развала Interplay, а ключевые люди в ней — выходцы из небезызвестной Black Isle Studios, на счету которой та же дилогия Fallout. В середине двухтысячных в Obsidian Фергус Уркхарт сотоварищи делали сиквелы игр от BioWare, разговор идет о Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords и Newerwinter Nights 2. Проекты были неплохого качества, однако все равно пребывали в тени оригиналов, разработанных канадцами. Клеймо "подмастерьев BioWare" было смыто с релизом шпионской экшен-RPG Alpha Protocol и постапокалиптической ролевой игры Fallout: New Vegas. Зато за играми Obsidian закрепилось определение "интересно, глубоко, но криво". У калифорнийцев никак не получалось совладать с технической стороной своих игр. Звучали отговорки, мол, технологии чужие, с ними сложно работать. Как оказалось, это была правда. Dungeon Siege 3 разработана на движке собственного приготовления. Картинка выглядит неплохо, да и технических огрехов мало, но у игры есть проблемы посерьезнее.

Последний легион

10-й Легион столетия оберегал королевство Эб от всех угроз и напастей. Легионерами становились только лучшие из лучших, они пользовались уважением и доблестно служили на благо Отчизны. Все изменилось тридцать лет назад со смертью короля. В его кончине обвинили Легион, а в отношении солдат начались гонения — те, кто раньше просил о помощи, с ненавистью истребляли своих еще недавних защитников. Одни встали под знамена Джейн Кассиндер, новоявленной святой, стремящейся захватить трон и полностью уничтожить даже память о 10-ом Легионе, а другие, в сердцах которых еще теплилась любовь к бывшим друзьям и соратникам, страдали от произвола наемников Джейн. Чтобы предотвратить хаос, еще совсем юная королева взяла бразды правления в свои руки и направила армию сражаться против мятежников. Некогда процветающее королевство погрязло в пучине войны и беспорядков, и кому, как не игроку, придется сыграть главную роль в возвращении стране былого мира и покоя.

В начале игры нам предлагают выбрать из четырех заранее приготовленных персонажей своего протеже: представлены воин, разбойница, маг и архон — магесса, повелевающая огненной стихией. Создать героя самому нельзя, но это обосновано сюжетом. Все персонажи наделены своей предысторией и способностями, поэтому геймплей за каждого из них разный. По ходу игры к игроку присоединится вся троица, но брать с собой в путешествие можно только одного сопартийца, хотя поменять его на другого можно в любой момент, кроме битв. Интересная деталь: в зависимости от того, кем вы играете и кто у вас в группе, меняется большая часть строчек диалогов, выполненных в форме колеса из Mass Effect, и некоторые игровые моменты. И еще небольшая ремарка: чтобы получше узнать детали игрового мира и сюжета, лучше играть за Анджали (архонт) или хотя бы быть с ней в партии.

Как уже говорилось ранее, каждый персонаж обладает уникальными способностями, и это вносит свои коррективы в игровой процесс. То есть, если вы выбрали воина, значит, использовать придется только заранее заготовленные заклинания этого класса — бросаться фаерболлами возможности не будет. Причем заклинаний не так уж много — всего девять штук, а еще они разделены по группам. Получается три умения для одноручного оружия, три для двуручного и три для так называемой "защитной стойки". Каждую способность можно улучшить путем вложения в нее очков навыка, дающихся на каждом новом уровне. Игрок волен совершенствовать заклинания по двум направлениям, например, скилл воина "Рывок с клинком" не запрещается проапгрейдить так, чтобы он наносил дополнительных 20% урона раненым противникам с каждым уровнем "Кровотечения" или чтобы за каждый уровень "Молниеносной точности" увеличивался на 10% шанс критического удара. Нужно принять во внимание тот факт, что ячеек для такого рода улучшений всего пять — и игроку придется выбирать наиболее продуктивные для своего стиля игры апгрейды. Кроме этого имеются таланты, косвенно улучшающие определенные способности. Последние эволюционируют в более мощные, если часто их использовать, но это выглядит как злая шутка для фанатов серии. К слову, зелья упразднены, их место заняли специальные заклинания и сферы, выпадающие из поверженных врагов, а показатели силы, ловкости и прочего увеличиваются только с помощью надетой на героя экипировки. Нельзя сказать, что такая RPG-система примитивна, ведь все перки и навыки индивидуальны для каждого из персонажей, что в идеале должно было повысить реиграбельность Dungeon Siege 3. Только вот переигрывать захочется не каждому.

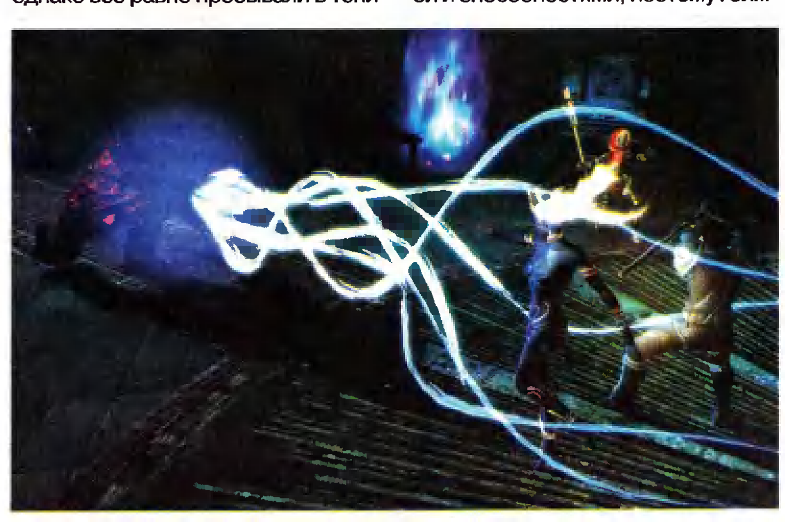
Не то поделка, не то подделка

В первые минуты удручает неказистое управление, если играть на клавиатуре с мышкой — DS3 явно затачивалась под консоли. Хотя после часа игры как-то привыкаешь и к управлению, и к неудобной камере — в игре стандартная Diablo-перспектива, но несколько приближенная к герою, что уменьшает радиус обзора. Затем начинаешь замечать другие недоработки, к примеру, качество картинки. Во время прогулок по лесам и подземельям графика просто отменная, не уровень второго "Ведьмака", но все же. DS3 вытягивает арт-дирекшн: игроку предстоит посетить великолепные горные вершины, болота, потрясающей красоты город Стоунбридж и другие, не менее завораживающие места. Отсталость технологии дает о себе знать во время диалогов: персонажи настолько низкодетализированны, насколько это возможно в 2011 году. Зато игру можно запускать далеко не на hi-end машинах.

Геймплей более чем стандартен, без каких-либо откровений: кромсаем толпы врагов, подбираем предметы, получаем опыт, растем в уровнях и прочее. Механика битв дала крен в сторону экшена: главный герой перекатывается от противника к противнику, нанося точечные удары. Драться порой бывает весьма интересно, но ориентация на консольный рынок дает о себе знать: порой в попытке атаковать босса главный герой начинает бить случайно попавшего под автоприцеливание "моба", а анимацию прервать нельзя, что откровенно бесит. Не особо прельщает и перспектива застрять в текстурах в схватке с тем же боссом. Напарником управлять никто не даст, им руководит AI, менять экипировку и прокачивать умения — вот удел игрока.

Сделано это, скорее всего, для того, чтобы играющий не отвлекался на всю эту RPG-мишуру, а вникал в историю, рассказываемую сценаристами. Сюжет сам по себе неплохой, и подан он недурно, плюс ко всему, в некоторых моментах игрок должен делать выбор. Тут-то и кроется, пожалуй, самая главная проблема DS3: буквально два наших решения повлияют на будущее развитие событий, остальные — только на финальный ролик. Это выглядит как-то по-детски, особенно после все того же "Ведьмака 2", где в определенный момент игра расходилась на две совершенно разных сюжетных линии с уникальными основными и второстепенными квестами. В игре от Obsidian подсознательно ждешь чего-то большего, чем постановка знака препинания в выражении "казнить нельзя помиловать", тем более что дальнейшая судьба абсолютно чуждых игроку персонажей его никак не волнует.

В заключение хочется сказать про главный бич всех ролевых игр — это, безусловно, RPG-условности. Проходя по крупному городу, явно мегаполису, мы видим, как пятеро NPC бесцельно, как зомби, слоняются по тротуару. В такие моменты уровень погружения в игру сводится на нет. Или диалоги. В Dungeon Siege 3, как в любой старорежимной RPG, они представляют собой театр говорящих голов: анимация губ совершенно отвратительна, и она, разумеется, не совпадает с тем, что излагает персонаж. Все эти детали присущи не только DS3, но из-за того, что в игре нет своей "изюминки", они сильно бросаются в глаза.





РАДОСТИ:

Неплохой сюжет
Издали картинка радует глаз
Интересные и красивые локации
Хорошо проработанный игровой мир

ГАДОСТИ:

Мнимая нелинейность
Искусственная возможность "тяжелого морального выбора"
Странная боевка
Неудобное управление на ПК
Спорные нововведения

ОЦЕНКА:

7.8

ВЫВОД:

В этом году выходит множество RPG: у нас есть Dragon Age 2, "Ведьмак 2: Убийцы королей", еще будут Torchlight 2, Deus Ex: Human Revolution, The Elder Scrolls 5: Skyrim, быть может, Diablo 3 наконец изволит посетить экраны наших мониторов. Dungeon Siege 3 не выделяется на их фоне, т.к. ей нечего им противопоставить.

Обзор написан по PC-версии игры

Александр Михно

ОБЗОР

Section 8: Prejudice

Платформы: *PC, Xbox 360*
Жанр: *шутер от первого лица*
Разработчик: *TimeGate Studios*
Издатель: *TimeGate Studios*
Похожие игры: *Section 8, Medal of Honor: Airborne, Enemy Territory: Quake Wars*
Мультиплеер: *интернет*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 с частотой 3,0 ГГц или AMD Athlon 64 X2 3000+; 1 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7800 или AMD Radeon X1800; 6 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,4 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9800 или AMD Radeon HD2600; 6 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение*
Возрастной рейтинг *ESBR: Teen (13+)*
Официальный сайт игры: *warisprejudice.com*

В наш век жесткой конкуренции на рынке интерактивных развлечений постепенно становится невыгодным выпускать в свет "узкопрофильные" проекты. Особенно когда дело касается такого популярного и массового жанра, как шутеры. Ведь мало какой обеспеченный интернетом геймер не захочет порезаться в любимую игру вместе с друзьями (даже если это какой-нибудь насквозь сюжетный BioShock 2), равно как и чисто мультиплеерный шутер вряд ли сможет быть конкурентоспособным без сюжетного "бэкграунда" и одиночной игры. Смешение видов неизбежно, ведь в противном случае игру, за редким исключением, ждет забвение.

Section 8 образца 2009 года являла собой яркий пример того, как набор хороших идей был загублен их посредственной реализацией. В попытке соорудить качественный ответ Halo на поле военных футуристических мультиплеерных шутеров разработчики из TimeGate Studios мало чего добились — игра показала себя довольно слабо, а фишки вроде десантирования в реальном времени оказались неспособны компенсировать повальную скуку и недоработанность. Впрочем, ребята не стали отчаиваться и принялись за глобальную работу над ошибками, которая в итоге и вылилась в удивительный сиквел Prejudice. Удивительный он потому, что этот распространяемый исключительно цифровым способом и стоящий 15 долларов проект умудряется на голову уделывать оригинальную игру. Т.е. перед нами практически тот же самый шутер про бравую космопехоту, что и два года назад, но по всем параметрам Prejudice оставляет предшественника далеко позади.

Галактика в огне

Одно из самых главных отличий Prejudice от оригинала — появление полноценной одиночной кампании. Если раньше сингл был всего лишь жалким дополнением, к тому же базирующимся на многопользовательских картах, то в сиквеле разработчики уделили этому аспекту куда больше внимания.

Сюжет со времен первой Section 8 не изменился ни на йоту. В далеком будущем людские колонии стали подвергаться массовым террористическим акциям со стороны военизированной группировки "Длань Ориона". Для устранения угрозы на войну была направлена 8-я бронепехотная дивизия, элита космического десанта и отъявленные смельчаки по совместительству. Именно в ней служит наш протагонист Алекс Корд. Собственно, на этом можно и закончить. Все просто и банально, как дважды два. Никакой интриги, никаких инопланетян, даже самого завалящего правительственного заговора — и того нет. Интересно разве что вникнуть в мотивы "Длани", а так — "черные" против "красных", и точка.

Но самое интересное в том, что эта трехгрошовая, насквозь вторичная история не вызывает отторжения. Пускай ты понимаешь, что где только такого не было, рушить коварные планы "Ориона" все равно увлекательно. Даже после пафосной высадки запал и адреналин странным образом никуда не исчезают — наоборот, на форсаже рвешься вперед, дабы надрать галенышам "Длани" все, что надирается. И это главное. Благо Prejudice четко пытается казаться прилежным учеником Call of Duty и ей подобных, забрасывая игроков на разные планеты и временами радуя неплохими игровыми сценами. Дух, конечно, не захватывает, но и заскучать тоже не дает. Так что "зачет".

Но при этом можно выделить две основные претензии к одиночной кампании. Во-первых, не помешало бы сделать врагов несколько более характерными и своеобразными — фантастический сеттинг это позволяет. Я, конечно, понимаю, что общее сходство между мятежниками и нашими военными продиктовано сюжетными соображениями, но стрелять по врагам, которые едва ли не один в один похожи на твоих сопартийцев, как-то угнетает. А еще угнетает та легкость, с которой проходится игра — это и есть претензия №2. За те 5-7 часов, что отнимет у вас сюжетная кампания, ни разу не встретится по-настоящему серьезного испытания. В пылу боя разрядить силовой щит доспеха — вот и все, что могут причинить далеко не самые умные противники игроку, более-менее знакомому с жанром "экшен" и умеющему делать стрейф. И это еще в пешем бою, а когда Корда сажают в мех или танк, игра просто превращается в избиение младенцев. Орионцам только и остается, что неистово лечить друг друга, прыгать по скалам да молиться не попасть под раздачу.

C'mon you, apes! Do you wanna live forever?!

Но, как вы понимаете, одиночная кампания все равно не является приоритетной составляющей Prejudice — она всего лишь подготавливает игроков к массовым баталиям в онлайне, где игра и раскрывает весь свой потенциал. Ботов заменяют живые люди — и играть становится куда азартнее и интереснее.

Всего на выбор игрокам предлагается два игровых режима. Первый — это стандартный и знакомый еще по первой части Conquest. Есть две команды общей численностью в 32 человека, есть несколько разбросанных по карте баз, которые надобно захватывать. За продуктивные действия, будь то убийство противника или помощь в захвате базы, вам начисляются очки, которые впоследствии можно потратить на строительство различных сооружений вроде блокпостов и турелей либо на вызов дополнительной бронетехники. Думаю, о том, что все добро тоже валится с неба, вы уже догадались... В целом, Conquest чуть менее чем идентичен аналогичным режимам из других проектов. За одним маленьким исключением, которое и вносит заметное разнообразие в баталии. Речь идет о системе DCM (Dynamic Combat Mission), которая прямо во время сражения генерирует дополнительные задания для обеих сторон конфликта. Вам могут внезапно приказать сопровождать VIP'а, с боем прорываться в заданную точку и много чего еще — всего существует около десятка видов DCM. Выполнять подобные мини-миссии либо нет — выбор ваш, но помните, что победные очки лишними никогда не бывают.

Второй доступный режим — Swarm. Суть его крайне проста: команда из четырех бойцов должна во что бы то ни стало удерживать базу от постоянно накатывающих волн врагов. Ничего особо нового этот режим не предусматривает, но сплоченным командам он может подарить несколько запоминающихся партий.

Геймплейные принципы прошлой части также остались прежними. Любая миссия начинается непосредственно с высадки на поле боя. Причем десантироваться в специальных капсулах на манер бойцов ODST из Halo тут считается не пафосно. Суровые парни из 8-ой бронепехотной предпочитают бросаться из шаттла вниз головой прямо с высоты пяти километров и со всей дури таранить землю и все, что на ней находится — воздушные тормоза тоже как-то не в почете. Как видите, основная фишка оригинала работает и тут. Правда, разработчики несколько схалтурили: игрок всего лишь выбирает на карте точку, куда грохнуться метеором, а вот непосредственно управлять бойцом в полете нельзя. Тем не менее сам процесс реализован весьма впечатляюще, так что к этому особых претензий нет. По-прежнему с собой можно носить лишь два ствола плюс нож и гранаты в качестве дополнительных средств убиения. Арсенал насчитывает семь основных пушек и шесть дополнительных элементов экипировки вроде ремонтного набора или радарных маяков. Ко всему добру прилагается масса всевозможных улучшений, позволяющих подобрать оружие под свой собственный стиль игры. Чтобы разблокировать все "плюшки", придется отыграть не одну и не две партии, но оно того стоит. Сменить снаряжение всегда можно на специальном терминале, который к тому же еще и восстанавливает пошатнувшееся здоровье. Естественно, все возможности брони вроде энергетического щита и встроенного ракетного ранца к вашим услугам, что вкупе с особенностями скайдайвинга и возможностью после смерти обрушиться на обидчика сверху открывает немалый простор для тактических возможностей. Это вам не Halo с его умными противниками, не Battlefield с обилием техники и разрушаемостью и даже не Gears of War 2 с брутальностью, но играть все равно в меру азартно и увлекательно, пусть и не долго — побольше разнообразия не помешало бы.

Prejudice доказывает тот факт, что в TimeGate Studios работают люди отнюдь не бесталанные. По крайней мере, на своих ошибках они учатся. Не изменив практически ничего в самой сути Section 8, в продолжении разработчики сумели реабилитироваться после вялого старта. Не предлагая ровным счетом ничего нового, они, тем не менее, довели одиночную кампанию до адекватного состояния, прикрутили новый сетевой режим и подлатали механику. Уже даже только это делает Prejudice весьма крепким проектом, который запросто сойдет за альтернативу тому же кислому Brink. Так почему бы не записаться в 8-ю бронепехотную?









РАДОСТИ:

Полновесная одиночная кампания
Обширный арсенал
Бодрый и увлекательный мультиплеер
Новый режим Swarm
Красивые сцены высадки

ГАДОСТИ:

Простота прохождения
"Детский" сюжет
Посредственная графика

ОЦЕНКА:

7.8

ВЫВОД:

Весьма качественный образчик мультиплеерного шутера, который к тому же может порадовать вменяемой одиночной кампанией. Любителям сетевых ристалищ без боязни высоты стоит игру как минимум попробовать. А там, глядишь, и затянет.

Обзор написан по PC-версии игры

Алексей Апанасевич

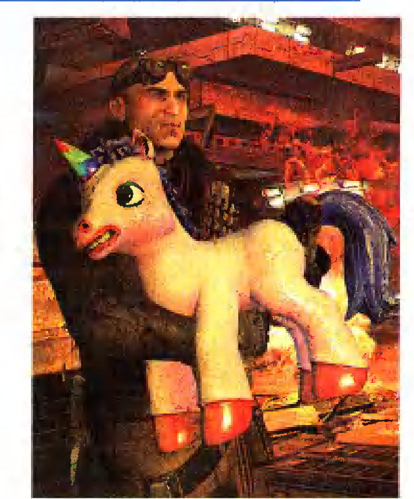
ОБЗОР

Red Faction: Armageddon

Проект революции на Марсе

Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Жанр: *шутер от третьего лица*
Разработчик: *Volition Inc.*
Издатель: *THQ*
Издатель в СНГ: *Бука*
Похожие игры: *серия Red Faction*
Мультиплеер: *LAN, Интернет*
Минимальные системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта серии NVIDIA GeForce 88xx или AMD Radeon HD3xxx; 7,5 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 3,0 ГГц или любой четырехъядерный процессор; 4 Гб ОЗУ; видеокарта серии NVIDIA GeForce GTX 4xx или AMD Radeon HD5xxx; 7,5 Гб свободного места на жестком диске*
Возрастной рейтинг ESRB: *Mature (17+)*
Официальный сайт игры: *www.redfaction.com*

Эдакий симулятор Ленина на броневичке и Че с карабином в руках в антураже то марсианских подземелий, то марсианских равнин откатился к истокам, продвинувшись вперед по хронологии серии, ушел в подполье и затих. Марсианские шахтеры перестали читать Троцкого и Маркса, бороться против землян и всячески безобразить. Теперь у них другие заботы, первоочередная из которых — не сдохнуть, не сдохнуть со скуки.



Кривая многосерийного сценария завела разработчиков из Volition в незавидное положение. Революция на Марсе, организованная храбрыми борцами за свободный коммунистический мир, потерпела сокрушительное поражение. Сценаристам осталось только кормиться очистками ночного сознания, представляя себя писателями низкопробных палп-рассказов про космолеты и спасителей миров.

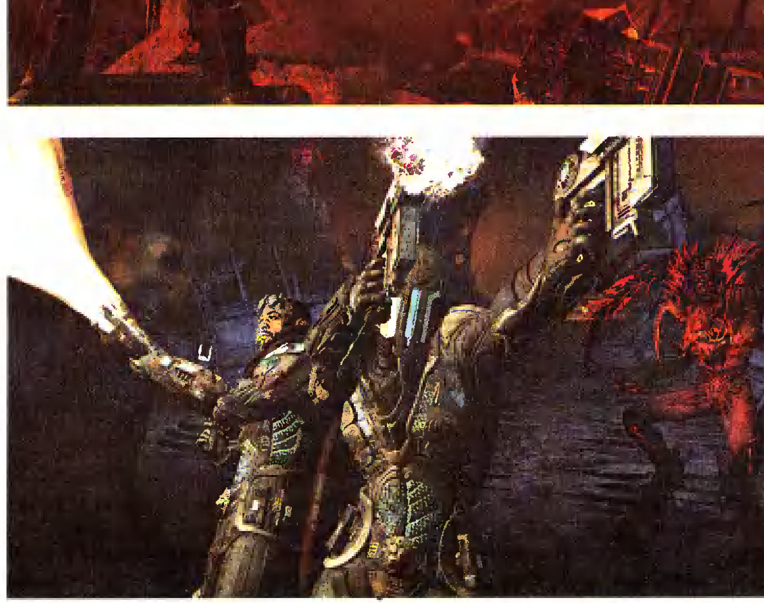
Бессознательная пальба по прущим со всех сторон тварям, вызывающим животный ужас у любого из арахнофобов, обеспечивает пару нескучных вечеров в компании Red Faction: Armageddon. Без бодрой, кое-где напряженной и достаточно динамичной стрельбы по движущимся и постоянно огрызающимся мишеням было бы совсем грустно. На Марсе и без того развлечений немного: долбить отбойным молотком, ракетами, взрывчаткой и такой-то матерью мерзлую породу да бегать по пустынной и безлюдной поверхности — так еще последнее развлечение было самым наглым образом отобрано мерзкими узурпаторами. Да не теми, что с далекой и практически уже нереальной Земли, а своими же, преисполненными религиозной энергий ниспосланной на них благодати.

Марсианское сообщество хоть и сбросило несколько раз с себя путы рабского труда на пользу разленившихся узурпаторов-землян, но ушло в своем развитии лет на пятьдесят назад, продвинувшись во времени на те же полвека вперед. Система жизнеобеспечения выведена из строя, поверхность сурового Марса стала столь же негостеприимной и безжизненной, как и раньше, а нажившие себе проблем и хлопот на годы вперед красные пролетарии вернулись в узкие туннели и тесные коридоры подземных коммуникаций. Вместо бескрайних просторов — орды кровожадных тварей, которые происходят из некоего дико загадочного и ужасно древнего народонаселения четвертой от Солнца планеты, и орден ослепленных верой и одуревших от недостатка кислорода сектантов. А кто говорил, что революция — это легко?

Сопли семейной саги продолжаются. Потомок каких-то предков, которые были чьими-то потомками и прочая мыльная опера, и обязательная и всенепременная романтическая линия. Вкупе с тем, что главному герою предстоит заниматься малым — губить и спасать Марс, переизбыток сюжетных и стилистических штампов превращает Red Faction из революционной романтики и очарования партизанской борьбы в клишированную космооперу пошиба sci-fi телесериалов. Сценаристы отошли от дел, отделываясь от требовательной публики продуктом из разряда "пипл хавает", что могло бы остаться незамеченным в новом проекте, но остро режет взор в рамках опухшей серии.

Возможность разнести все, что на глаза попадется, сохранилась, да и куда она денется, если является для серии профилирующей и основополагающей. Только удовольствие это, как и в самой первой части Red Faction, весьма сомнительное. Разработчики так и не сумели вынести единственно правильный опыт из Guerrilla, вписав всеобъемлющую систему разрушений в мотивационно-реакционные элементы. Потенциальное украшение игры, которым могла стать возможность снести непонравившуюся стену, виснет соплями, не только не участвуя в скриптовых экшен-сценах, но даже не давая простора для применения собственной фантазии по части проектирования помещений. А зарыться на сотню-другую метров в марсианскую породу так и остается весьма сомнительным развлечением. Авторы разленились настолько, что вместо того, чтобы предусмотреть все побочные эффекты сноса несущих конструкций, всучили в руки главному герою гаджет, при помощи которого можно восстановить все ранее разрушенное с такой точностью, что и комар носа не подточит. А для того, чтобы оправдать появление столь читерского прибора, снабдили его возможностью быть использованным в роли превентивного оружия. Реальный толк от такого побочного свойства обнаружится раз-два за всю игру, когда из-за неумения, невнимательности или банального разгильдяйства окажешься в окружении, а всю нагрузку по уничтожению порождений ночных кошмаров возьмет на себя автоматическая винтовка, по проделыванию дыр в стене — ракетная установка. И где не надо, там фантазия у разработчиков разыгралась, родив несколько весьма интересных средств массового поражения, практическая польза от которых оказывается невелика.

Даже заведя в себя в тупик пустой претенциозностью на фоне тотального увлечения про-голливудской блокбастерной космооперой, сценаристы не воспользовались целым сонмом потенциальных возможностей для создания интересной игровой истории. Сюжетные наработки о древней спавшей и вот проснувшейся плотоядной марсианской цивилизации, фанатиках из недремлющего религиозного культа и растущем недовольстве предков первых колонистов можно было превратить в что-то действительно любопытное или хотя бы спрессовать их плотнее, но акул пера хватило лишь на слизкую байку о ящике Пандоры и многочисленные штампы.





Хотя стрелять в отвратительные морды марсианским тварям оказывается занятием довольно-таки интересным, даже несмотря на то, что для этого приходится ограничиваться фактически одним видом оружия. Даже несмотря на то, что Red Faction: Armageddon остро не хватает захватывающих постановочных моментов и банального разнообразия ситуаций в коридорах брани. Даже несмотря на то, что развлекать игрока решено опостылевшими и осточертевшими до желудочных колик поездками на придурковатого вида "вундервафлях". Несмотря на все это, стрелять в наглые морды проснувшемуся древнему злу в биологических оболочках оказывается довольно-таки увлекательно. Все ошибки, проколы и недоработки вытягивает на своих могучих плечах высокая плотность событий и головокружительная динамика перестрелок. Ориентироваться и отплевываться из фантастических пушек приходится чуть ли не интуитивно, отступая спиной и перебегая из коридора в коридор, что чревато возможностью заблудиться и орать про демонов, которые — вот те раз! — замуровали. И в тот самый момент, когда приступы клаустрофобии и арахнофобии становятся невыносимыми, когда Red Faction: Armageddon становится за шаг до невыносимости, игра заканчивается. Ура, товарищи.

Революция провалена, Армагеддон — состоялся. Никогда не блиставший игровой механикой, но обладавший своим лицом и некоторой романтической притягательностью проект скатился в унылое ничто, где бродят призраки прошлого коренного населения Марса. Осталась только система разрушений, которой сейчас уже никого не удивишь, да бодрый процесс зачистки кишащих инопланетными тварями подземелий — остальное скатилось в скуку, штампы и формат телевизионного сериала для подростков и домохозяек на sci-fi телеканале. Недаром говорится: кто делает революцию наполовину — роет себе могилу.



РАДОСТИ:

Приятная динамика

ГАДОСТИ:

Скверный сюжет
Однообразие и вторичность

ОЦЕНКА:

5.0

ВЫВОД:

Превратив Red Faction в толоконный лоб для выколачивания денег из вездесущих покупателей по имени Балда, THQ загнали себя в угол. Сериал по какому-то там американскому телеканалу и длящаяся во времени история Марса — это, конечно, хорошо, но без хорошего подбора креативных исполнителей, которым "пипл схавает" станет поперек горла, не обойтись. Что до Volition, то им эта история, похоже, вконец надоела.

Обзор написан по Xbox 360-версии игры

Слава Кунцевич

О КИНО В КИНО

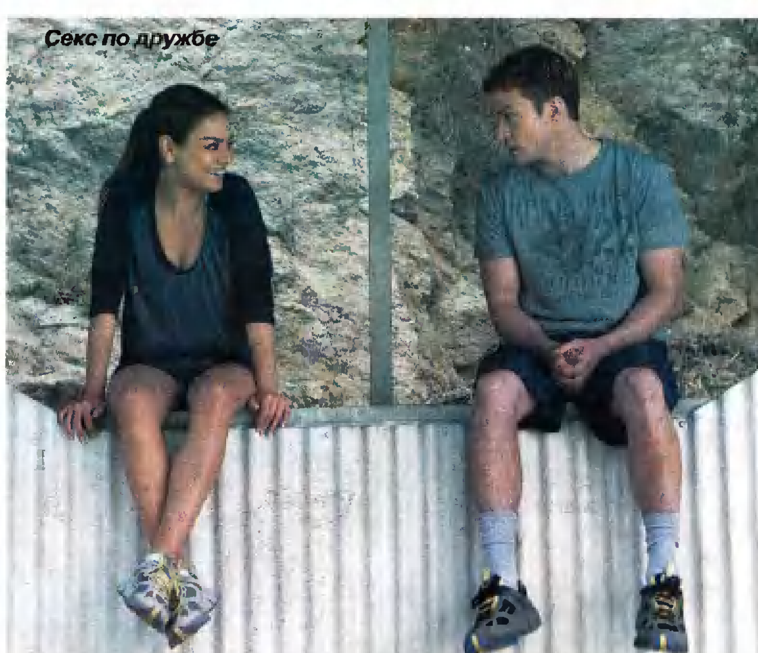
Премьеры июля

“Первый мститель”, “Пингвины мистера Поппера”, “Очень плохая училка” и еще самая малость летних зрелищ

За первый летний месяц в кинематографической сфере произошло много увлекательных событий локального и международного масштаба: успешно прошел 33-й Московский кинофестиваль, отечественные аниматоры выпустили отличный пятиминутный мультфильм об истории Беларуси, руководство студии “Беларусьфильм” потрясли новые кадровые перестановки и возможности сотрудничества с кинематографистами Болливуда… Хотя все это никоим образом не отразилось на белорусском кинопрокате, которому даже местный экономический и нарастающий общественный кризис уже битый месяц, мягко говоря, по боку. Стабильность, не иначе. Впрочем, шорт-лист премьер июля на этот раз оказался куда скромнее, пусть и условного, разнообразия июня, полностью проигнорировав авторское и фестивальное кино. Тройка комедий, помпезное фэнтези и пафосный кинокомикс. О “Меланхолии” Ларса фон Триера и думать забудьте: культурное “богохульство” и растление малолетних прелестями Кирстен Данст через цензуру Минкульта не пройдет. Зато на DVD в ближайшем магазине обязательно появится. И на этом спасибо.


Пингвины мистера Поппера


Первый мститель


Секс по дружбе



Очень плохая училка


Мой парень из зоопарка

Первый четверг июля предложит на суд публики комедийные развлечения полярного характера — как для семейного круга, так и для зрителей, не обремененных моральными и этическими рамками. Аудиторию юных спиногрызов и их любящих родственников возьмется забавлять Джим Керри с компанией шестерки пингвинов в фильме **“Пингвины мистера Поппера”**. Разведенный маклер Том Поппер получает в наследство от своего отца шесть арктических птиц, из-за которых в его квартире начинается форменный кавардак. Режиссер фильма — Марк Уотерс — уже отметился в начале нулевых успешными комедийными проектами с Линдси Лохан и довольно симпатичным фэнтези “Спайдервик: Хроники”. Судя по мнению заокеанских обозревателей, картина получилась простоватой, но все же милой и смешной. В это время поклонники взрослого юмора и актерских талантов Кэмерон Диаз увидят **“Очень плохую училку”**, проект авторов популярного американского сериала “Офис”. Согласно синопсису, школьная учительница Элизабет Холси, пребывая в мечтах об увеличении бюста и материальном благополучии, попутно пытается соблазнить нового преподавателя — героя Джастина Тимберлейка. Что интересно, у Диаз с Джастином в действительности был трехлетний роман, что вместе с развязным юмором добавляет фильму определенной пикантности. Убедиться в этом можно будет 7 числа.

Впереди планеты всей, а точнее 13 июля, начнется прокат в этот раз последней части приключений молодого волшебника со шрамом на лбу. **“Гарри Поттер и Дары смерти: Часть 2”** покажет наиболее насыщенную драматизмом, сражениями и смертями часть финала фэнтезийной эпопеи и подведет черту под противостоянием Гарри Поттера с Волан-де-Мортом. Хотя вы наверняка и так все это прекрасно знаете. Ах да, без объемной стереоскопии дело не обошлось — готовьте заранее свои кошельки к разорению.

Третий июльский уикенд пройдет в гордом одиночестве комедии **“Мой парень из зоопарка”**. Одинокий охранник зверинца узнает, что его дикие обитатели способны к человеческой речи. Больше того — они готовы помочь неуклюжему в амурных делах стражу порядка завоевать сердце его возлюбленной. Автор комедии Фрэнк Корачи ранее сотрудничал с голливудским комиком Адамом Сэндлером, сняв его в коммерчески успешных картинах “Певец на свадьбе” и “Клик: С пультом по жизни”. Как у него получилось сработаться сейчас с другим комедиантом — Кевином Джеймсом и ватагой говорящих животных, судите сами. Критики же приняли романтическую историю про еще одних говорящих животных в штыки, отмечая нелепость сценария и посредственное чувство юмора у авторов.

Завершат скудноватый прокатный месяц 28 июля романтическая комедия о превратностях любовных взаимоотношений и супергеройский кинокомикс. **“Секс по



дружбе”** расскажет о связи сотрудницы кадрового агентства с редактором глянцевого журнала, ждущих от этих отношений каждый своего результата. В картине автора недавней комедии “Отличница легкого поведения” сыграли актеры Джастин Тимберлейк и Мила Кунис, так что смотреть ленту будет как минимум приятно. Бойким мальцам-удальцам останется коротать время в обществе вымышленного ветерана Второй мировой войны и просто крутого героя — Капитана Америки. Экранизация культового одноименного комикса **“Первый мститель”** добралась до большого экрана во многом благодаря стараниям студии Marvel, готовящейся к производству “Мстителей” — фильма, в котором встретятся герои из других проектов студии. Исполнитель главной роли Крис Эванс подписал контракт на участие в девяти проектах о приключениях героя в звездно-полосатом трико. Короче говоря, Кэп остается с нами всерьез и надолго.

Таким небогатым на откровения будет июль. До встречи в августе!

Тарас Тарналицкий

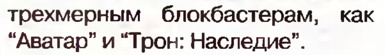
НОВОСТИ



Бэйлов ковчег. Английский актер Кристиан Бэйл с весьма большой долей вероятности сыграет главную роль в новом проекте Дарена Аронофски “Ноев ковчег”. Переговоры на этот счет сейчас активно ведутся, тем более что Бэйлу затея пришлась по душе, да и участие в фильме звезды подобного уровня может помочь Аронофски выбить для работы необходимый ему солидный бюджет. Будущая лента базируется на сюжете, придуманном самим режиссером и являющимся его собственным видением библейской легенды о Ное и его ковчеге. Проектом уже заинтересовалось несколько крупных киностудий вроде Paramount и Fox. О каких бы то ни было датах говорить пока рано.

Раскрытая угроза. Продюсер Рик МакКаллум осадил всех тех, кого уже поразила истерия по поводу преобразования многими любимых “Звездных войн” в стереоскопический формат. Изначально предполагалось, что все шесть фильмов будут выходить в трехмерном формате один за другим раз в год начиная с февраля 2012-го, когда запланирован релиз обновленной “Скрытой угрозы”. Однако в случае недостаточных кассовых сборов первого эпизода дальнейший процесс будет остановлен. Так что если сага дядюшки Лукаса вам небезразлична — готовьтесь выкладывать денежки. Напомним, что процессом конвертации занимается маститая контора Prime Focus, уже отметившаяся спецэффектами к таким





трехмерным блокбастерам, как “Аватар” и “Трон: Наследие”.

Злобные птицы рвутся в большое кино. Популярная виртуальная забава Angry Birds имеет все шансы превратиться в полнометражный анимационный фильм. Компания Rovio, ответственная за создание первоисточника и ныне позиционирующая себя как новый ответ Pixar, уже привлекла к проекту в качестве ведущего консультанта бывшего главу Marvel Дэвида Мэйзела. Сейчас активно ведется поиск кандидатур на пост сценариста и режиссера будущей ленты. Дата премьеры, само собой, пока не утверждена.

КИНО

Трансформеры 3: Темная сторона Луны



Металлопокалипсис в маленьком Чикаго

Название в оригинале: *Transformers: Dark of the Moon*
Жанр: *фантастический боевик*
Режиссер: *Майкл Бэй*
В ролях: *Шайа ЛаБаф, Джош Дюамель, Роузи Хантингтон-Уайтли, Питер Каллен, Леонард Нимой, Хьюго Уивинг, Патрик Демпси, Джон Туртурро, Алан Тьюдик, Фрэнсис МакДорманд, Тайрез Гибсон, Джон Малкович, Кевин Данн, Джулии Уайт, Гленн Моршауэр, Кен Джонг*
Продолжительность: *157 минут*

В пламени взрывов и под грохот рушащихся зданий огромные роботы с планеты Кибертрон уже в третий раз врываются на большие экраны. После весьма удачной первой части сиквел был буквально разнесен критикой в щепки, что заставило режиссера Майкла Бэя публично оправдываться за халтурку. Само собой, это порождало вполне оправданные опасения по поводу третьей части, которая должна была стать кульминационным элементом всей киношной серии. Как бы то ни было, Бэй сумел слегка поправить положение — и в итоге "Трансформеры 3" вышли действительно классным фильмом.

На этот раз режиссер решил завязать подоплеку очередного выяснения отношений между инопланетными иммигрантами на реальных исторических событиях, а именно — на космической гонке между Штатами и СССР в 60-70-х годах прошлого века. По его версии, инициатором всех поползновений человечества в сторону Луны стало крушение там некоего объекта, беглого корабля Автоботов, легендарного "Ковчега". И теперь, спустя почти четыре десятка лет, именно из-за технологии, которую судно несло на борту, развернется новое сражение между враждующими фракциями роботов. Решающая битва, которая определит будущее Земли и всей человеческой расы.

Справедливости ради стоит отметить, что нынешняя история воспринимается не в пример лучше той, что нам подсовывали в "Мести падших". Пускай некоторые моменты вроде притянутого за уши Чернобыля смотрятся откровенно диковато, но в целом прогресс налицо, даже какая-никакая интрига появилась. Но проблема в том, что уже минут через двадцать выстроенную линию перебивает Шайа ЛаБаф, который своими чмошными натянутыми терзаниями пытается донести до зрителя, как же тяжко живется "дважды спасителю Земли" в мире простого человеческого бытия, где сражения кипят где-то далеко, а впереди — поиски работы и налаживание отношений с новой сексапильной подружкой по имени Карли. Учитывая, что к третьей части сюжетная значимость героя ЛаБафа практически сошла на "нет", решительно непонятно, какого черта он съедает столько экранного времени.

А еще "Трансформерам" не особо идет обилие юмора, а уж юмора "бэевского" — тем более. Режиссер словно сознательно доводит любую мало-мальски забавную ситуацию до абсурда, граничащего с идиотизмом. Верхом этого безобразия можно смело назвать героя Кена Джонга. Если в "Мальчишниках" китаец смотрелся своим в доску, тот тут его кривляния вызывают в лучшем случае натянутую улыбку, а то и вовсе раздражение. При таком положении дел чуть ли не единственным адекватным персонажем остается крутой полковник Леннокс в исполнении Джоша Дюамеля, который хоть и перебирает иногда с пафосными речами, но хотя бы не кривляется не к месту. Отдельным словом хочется упомянуть Роузи Хантингтон-Уайтли, которой выпало заменить Меган Фокс на позиции подружки Сэма. Роль, конечно, не предполагает наличия особых актерских задатков, но благодаря всем атрибутам модельной внешности на экране она местами смотрится даже лучше капризной предшественницы.

Но в любом случае выстроенный сюжет и отношения персонажей остаются уделом лишь первой части фильма. Стоит только случиться переломному моменту в истории, словно щелкает переключатель — и "Трансформеры" выдают, наконец, то, за что их любят, а именно грандиозный технократичный мордобой. В этом плане Бэй сумел превзойти сам себя, ибо в плане красоты, эпичности, масштабности и зрелищности сражений "Темная сторона Луны" умудряется уделать обе предыдущие части вместе взятые. И пускай многие моменты вроде никак не желающего падать небоскреба отчаянно не дружат с реальностью — уже все равно. Девять Автоботов с одной стороны, целая армада Десептиконов — с другой, Чикаго в качестве поля боя — представление начинается! Как и раньше, последний час фильма — разудалый фантастический балаган с участием огромных роботов и мельтешащих "на подтанцовке" людей, бескомпромиссного батального графического совершенства под великолепный аккомпанемент Стива Яблонски, который благодаря новым мощным композициям и обновленным аранжировкам старых сумел придать музыке новые, с позволения сказать, краски. Причем режиссер, наконец, сумел привнести в серию то, чего раньше в ней было отчаянно мало — толику драматизма и определенный градус жестокости. И хотя законы американского кинематографа тут ни в коем разе не поколеблены, некоторые особо серьезные моменты действительно цепляют. Даже неизменные Linkin Park тут представлены не драйвовой New Divide, а относительно спокойной и мелодичной песней Iridescent, которая, несмотря на все опасения, пришлась весьма удачно.

"Трансформеры 3", несомненно, удались. По-своему. Кто-то неизменно будет продолжать гнобить Бэя и его творения за попустительское отношение к сюжету и персонажам, за поверхностность и множество ляпов. Но подумайте сами: разве за этим люди идут на блокбастеры подобного рода? Вряд ли — для этого есть то же "Древо жизни" и иже с ним. А со своей работой "Темная сторона Луны" справляется на "ура". Это отличный фантастический экшен с харизматичными роботами на переднем плане, красивый и заводной. Бэй закончил свою трилогию громко, пафосно и помпезно, но вряд ли студия Paramount откажется от идеи развивать серию дальше. Как они это будут делать — большой вопрос, но лично нам хотелось бы видеть в первую очередь именно предысторию войны на Кибертроне. Но это — дело будущего, а пока берите друзей, запасайтесь позитивом и наслаждайтесь последней главой эпичного противостояния инопланетных роботов. Поверьте, оно того стоит.

Алексей Апанасевич

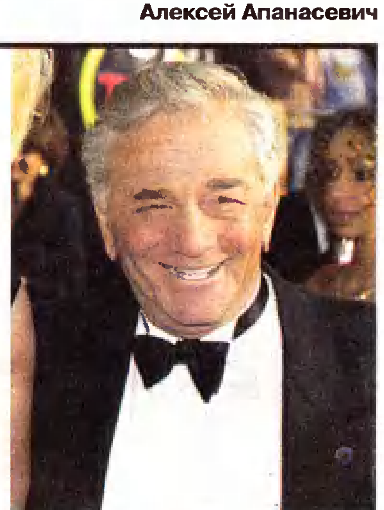
НОВОСТИ



Назад в Асгард. Не так давно мы уже писали о твердом намерении студии Marvel продолжить собственную линейку фильмов, посвященных богу грома Тору. Теперь эта информация получила четкое подтверждение, более того, уже оговорена дата премьеры сиквела — 26 июля 2013 года. Само собой, роль титульного героя вновь сыграет Крис Хемсворт, а вот Кеннет Брана ставить новый фильм уже не будет. Точная причина ухода режиссера не оглашается, но вроде как все прошло по взаимному согласию. Подобное уже случалось с Джоном Фавро, который отошел от серии про Железного человека после двух выпущенных фильмов. Напомним, что первый "Тор" был довольно тепло встречен публикой и неплохо показал себя в прокате, собрав в общей сложности 437 миллионов долларов.

Фолк братьев Коэн. Авторы недавнего нео-вестерна "Железная хватка" и вообще прибивные парни Итан и Джоэл Коэны хотят посвятить свой следующий проект теме фолк-музыки на примере одного отдельно взятого местечка Гринвич-Вилледж. Вдохновение братья черпают из жизнеописания легендарного музыканта этого направления Дэйва Ван Ронка, чьи мемуары "Мэр улицы МакДугал" увидели свет в 2005 году. Сейчас проект находится на стадии проработки сценария, а конкретные даты касательно производственного процесса, увы, не оговариваются.

Ведьмаков много не бывает. Актер Бен Барнс присоединился к команде фильма "Седьмой сын", постановкой которого занимается Сергей Бодров. Картина является экранизацией романа Джозефа Дилейни "Ученик ведьмака" (ничего общего с "ведьмачим" циклом Сапковского книга, если что, не имеет). Барнсу предстоит сыграть молодого парня по имени Том Уорд, седьмого сына седьмого сына, которому предстоит обучаться тяжкому ведьмачьему ремеслу и защищать мир от Зла. Изначально на эту роль планировалось взять Алекса Петтифера и Сэма Клафлина, однако оба в итоге проект покинули. На данном этапе в фильме уже задействованы Джефф Бриджесс, который сыграет наставника Уорда, Джулианна Мур в образе злой ведьмы и Алисия Викандер на позициях объекта воздыханий главного героя.



Прощание с Мастером. В возрасте 83-х лет ушел из жизни известный американский актер Питер Фальк. Зрителям он известен в первую очередь благодаря образу харизматичного лейтенанта Коломбо из одноименного детективного сериала. Однако и помимо этого в его карьере было множество проектов, которые принесли актеру признание и немало престижных кинонаград. Одной из особенностей Фалька, которая придавала его героям своеобразную изюминку, был характерный прищур, вызванный тем, что один из глаз еще в детстве был заменен стеклянным после операции по удалению опухоли головного мозга. Впоследствии Фальк смог превратить этот недостаток в отличительную черту. В последние годы жизни актер страдал от многих недугов, в частности — болезни Альцгеймера.

Алексей Апанасевич

КИНО

Древо жизни

Ошибка Де Ниро

Название в оригинале: *The Tree of Life*
Жанр: *драма*
Режиссер: *Терренс Малик*
В ролях: *Брэд Питт, Шон Пенн, Джексон Херст, Джоанна Гоуинг, Фиона Шоу, Джессика Честейн, Бренна Рот, Кристал Мантекон*
Продолжительность: *138 минут*



Киношный аналог Джерома Сэлинджера — широко известный в определенных кругах американский режиссер и обладатель какой-то там ученой степени по философии Терренс Малик — снял претенциозную небожительную инфантильную драму об основах мироздания и Брэде Питте, щупающем младенца за пятку.

В принципе, этим предложением рецензия на "Древо жизни" могла бы не только начинаться, но и заканчиваться, если бы режиссер-затворник не уместил патетичный эпос в рамки небольшой кухни одного американского провинциального городка. Малик вообще прославился своей любовью к метафоричному кино, показанному то ли с библейским достоинством, то ли с приторным пафосом и гусиной важностью писателя книжек для умственно слаборазвитых мегаполисов Паоло Коэльо. Достаточно вспомнить пересказ байки об одной индейской дочери вождя в "Новом свете" или многократно номинированную на "Оскар" (но по всем статьям оставшуюся с носом) притчу в негостеприимном антураже грохочущей войны из "Тонкой красной линии". Но в этот раз Терренс поступил даже круче, полностью убрав из ленты хоть какой-то намек на действие, размазав соплями по хронометражу строгого и грубого неудачника отца (Питт), супружескую мечту каждого американского фермера в и исполнении Честейн и трех братьев по нелегкой судьбе, выраженной в виде воспоминаний постаревшего старшего сына Джека (Пенн), умирающего со скуки на своей типичной работе.

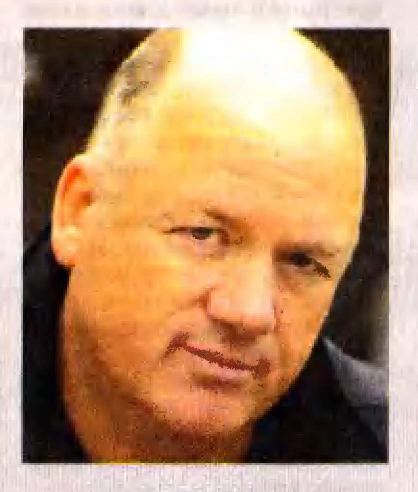
Скупой сюжет разбавлен виньеткой о сотворении мира и кушающих друг друга динозаврах и до невозможности приторными (а оттого и слезогонными) перетянутыми планами под музыку, от которой сердце обязано екать, а катарсис — достигать небывалого размаха. После просмотра "Древа жизни" из кинотеатра положено выходить с лицом, тронутым снизошедшей благодатью, очищенной от шлаков душой и прочим добродушным инфантильным бредом и нести мир, любовь да согласие в нашу жестокую и наполненную злом и нечистью вселенную.

Метафоричность "Древа жизни" понять немудрено даже тем, кто не особо преуспел в поиске глубинного смысла: эдемский сад с приятным сердцу кухонным убранством стиля сытых американских пятидесятых где-то в Техасе, строгий неудачный бог-отец и дети его, обреченные на нормальную жизнь, бесконечную рутину в любой точке вселенной. Поэтому все, что остается — это в течение всего просмотра пялиться в голубое глубокое небо и процесс щупанья младенческих пяток без тени мысли на лице, а после просветленными нести в мир свет, счастье и розовых зайчиков. Аминь, весьма сомнительно заслуженная "Золотая пальмовая ветвь" и "пис" вам, братья, всем "пис".

Слава Кунцевич

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Торжество самиздата



Американский писатель **Джон Лок**, выпускающий свои книги в цифровом формате без помощи издательств, продал миллион электронных копий своих произведений через магазин Amazon Kindle Store. Лок стал первым независимым автором, которому удалось добиться такого объема продаж. В общей сложности помимо него только восемь писателей продали через Kindle Store более миллиона цифровых копий книг, отмечается на сайте книжного сервиса, однако все они имеют контракты с издательствами. Первым рубеж в один миллион продаж перешагнул в июле 2010 года Стиг Ларссон.

В Kindle Store можно купить девять романов Лока. В первую очередь он известен своей "Смертельной серией" — циклом произведений о бывшем сотруднике ЦРУ Доноване Криде. Последняя опубликованная им в Kindle Store книга носит название "Как я продал миллион электронных книг за пять месяцев", в ней рассказывается об успехах писателя.

Награда за "Венерин волос"

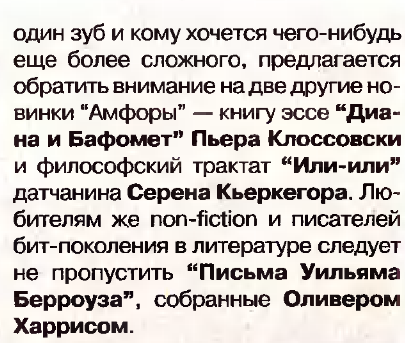
Русский писатель, живущий и работающий в Швейцарии, **Михаил Шишкин** получил Международную литературную премию берлинского Дома культуры народов мира. Шишкин удостоен награды за свой третий роман "Венерин волос" — первое произведение писателя, переведенное на немецкий язык. Сумма премии составляет 25 тысяч евро. Еще 10 тысяч выплатят переводчику романа Андреасу Третнеру. Жюри объяснило свой выбор "стилистическим многообразием" слога Шишкина. Роман был издан на русском языке в 2005 году.

В книге три основных сюжетных линии, построенных вокруг истории переводчика, работающего в иммиграционной службе Швейцарии, рассказов тех, кто пытается получить в этой стране политическое убежище, и дневников певицы Изабеллы Юрьевой. В России Михаил Шишкин в 2005 году получил за "Венерин волос" премию "Национальный бестселлер", а в 2006 году писатель стал лауреатом "Большой книги".



Релизы

Лето, как известно, мертвый сезон. Все потенциальные покупатели уже давно закупились книгами для отпуска и укатили в теплые края, а издательства в не-сезон предпочитают заниматься текущей работой и разрабатывать планы грядущих свершений. Тем радостнее, что если выход новых книг и приостановился, то ненамного. Особенно стоит порадоваться за любителей вынести из чтива не только приятное времяпрепровождение, но и пищу для ума. Так, в серии "Интеллектуальный бестселлер" от издательства "Эксмо" под названием **"Нечего бояться"** вышла книга мемуаров одного из правящего триумвирата современной британской прозы, искрометного прозаика **Джулиана Барнса**, а также свежепереведенный роман японского классика **Юкио Мисимы "Моряк, которого разлюбило море"**. Не сильно отстало и издательство "АСТ", издав довольно-таки свежий роман **"Дневник плохого года"** нобелевского лауреата **Дж. Максвелла Кутзее**. Книгу под названием **"Танец голода"** другого нобелевского лауреата — француза **Жана-Мари Леклезио** — выпустило издательство "Амфора". Для тех, кому вышеперечисленные прозаики на один зуб и кому хочется чего-нибудь еще более сложного, предлагается обратить внимание на две другие новинки "Амфоры" — книгу эссе **"Диана и Бафомет" Пьера Клоссовски** и философский трактат **"Или-или"** датчанина **Серена Кьеркегора**. Любителям же non-fiction и писателей бит-поколения в литературе следует не пропустить **"Письма Уильяма Берроуза"**, собранные **Оливером Харрисом**.





Для тех, кому все вышеперечисленное слишком сложно и пугающе, но и опускаться до "бульварщины" желания нет, стоит взглянуть на новую книгу **"10000 литров чистого ужаса"** бельгийца **Томаса Гунциги** от издательства "Флюид/FreeFly", очередной роман автора нашумевшей своей экранизацией работы "Впусти меня" шведа **Йона Айвиде Линдквиста** под названием **"Человеческая гавань"**, изданный "Азбукой", а также на сочинение **"1Q84"** по мотивам Джорджа Оруэлла от японского прозаика **Харуки Мураками**, изданное "Эксмо".

Читательницам облегченного формата вполне могут прийтись по вкусу сборник **"В смысле. Рассказы, которые будут. Антология"** составителя **Светланы Мартынчик** (Макс Фрай) от "Амфоры", третья книга сказочного цикла "Тринадцатая редакция" **"Тринадцатая редакция. Модель событий" Ольги Лукас** от "Рипол-Классик" и роман **"Я все еще мечтаю о тебе" Фэнни Флэгг** от "Фантом Пресс".

Любителям прозы не простой, а развлекательной не стоит упускать из виду такие новинки, как, например, новый роман белорусского прозаика, проживающего в России, **Тима Скоренко** под названием **"Законы прикладной эвтаназии"** от рижского издательства "Снежный ком". Все фанфиколюбители найдут свое в книгах **"Побег из преисподней" Юлии Галаниной** по игре Disciples III: Renaissance и **"Атака мертвецов" Лизы Смедман** по вселенной Forgotten Realms. Поклонникам же межавторских фантастических циклов придется немного затянуть пояса: **"Сомнамбула. Книга 3. Бегство сквозь время" Сергея Волкова** и **"Че Гевара. Книга 1. Боливийский дедушка" Карины Шаинян** в цикле "Этногенез", **"Последний барьер" Романа Глушкова** в серии "Зона смерти" — вот и все.



Слава Кунцевич

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Ноутбук Lenovo G570

Если всего полдесятка лет назад на отечественном рынке персональных компьютеров доля ноутбуков являлась не слишком большой, то сегодня сложно спорить с тем, что огромное количество пользователей в качестве домашней системы выбирают именно лэптоп. Во многом этому поспособствовало появление полноформатных портативных компьютеров с большими и качественными экранами, практически полноразмерной клавиатурой и высокопроизводительной начинкой, не требующей апгрейда достаточно долгое время.

Нельзя сказать, что ноутбуки торговой марки Lenovo заполонили отечественный hi-tech рынок, изрядно потеснив всех конкурентов, однако те модели, которые у нас можно приобрести, уж точно не упрекнешь в отсутствии стиля или приличной конфигурации. Как правило, мобильные системы этой марки выглядят по-настоящему строго и стильно, а также имеют внутри комплектующие, как раз соответствующие стоимости. Так что крайне необходимый сегодня баланс цена/производительность производителями соблюдается вполне грамотно и честно.

Последний фактор всегда был крайне важен для лэптопов. Ведь, как известно, компьютеры данного типа глобальному апгрейду не подлежат, и потому крайне важно рассчитывать производительность процессора и видеокарты с определенным заделом на будущее. Что до оперативной памяти и жесткого диска, то, как правило, их заменить особого труда не составляет. Очередная модель ноутбука от компании Lenovo, судя по всему, создавалась как раз с учетом всех вышеуказанных пользовательских требований.

Ноутбук Lenovo G570 в качестве центрального процессора использует чип Intel Core i5-2410M с двумя ядрами, работающими на частоте 2,3 ГГц, и кэшем третьего уровня размером 3 Мб. Стоит отметить, что новый процессор способен очень неплохо реализовать функции даже встроенного видеочипа Intel HD Graphics 3000, однако производители в своей новой модели все-таки решили немного продвинуться вперед, чтобы новинка все-таки смогла гордо именоваться если не полноценным игровым, то уж точно хорошим мультимедийным ноутбуком. Для этого конструкторы установили в Lenovo G570 вполне солидную графическую начинку в виде дискретной карты AMD Radeon HD6370M, которая является усовершенствованной версией отлично себя зарекомендовавшей в свое время Mobility Radeon HD5470. Несмотря на и без того вполне приличный объем памяти в 3 Гб, реализованной двумя отдельными планками DDR-1333 в 2 и 1 Гб, производители не ограничивают вас в возможности апгрейда, позволяя установить в ноутбук до 8 Гб ОЗУ.

Порадовали также коммуникационные возможности Lenovo G570. Любители беспроводного интернета, несомненно, будут рады использованию продвинутой Wi-Fi платы Intel Centrino Advanced-N + WiMAX 6250, которая поддерживает не только скоростные стандарты 802.11b/g/n, но и более современный и дальнобойный стандарт 802.16е на скорости до 1 гигабита в секунду.

Что касается внешнего вида, то в этом плане дизайнеры одновременно и порадовали, и огорчили. Правда, огорчение выражается исключительно в использовании глянцевой поверхности в оформлении крышки ноутбука. На самом деле она очень симпатичная, в одном углу даже красуется серебристый логотип компании-производителя. Но все-таки глянец собирает отпечатки пальцев ничуть не хуже, чем обычное стекло. Впрочем, если вы любите глянец и готовы за ним ухаживать, Lenovo G570 вам наверняка понравится. Ноутбук смотрится довольно строго и аккуратно и потому превосходно подойдет к любой обстановке, как офисной, так и домашней.

В качественном плане Lenovo G570 порадовал даже больше, чем в эстетическом. Пластик панелей и соединения деталей заслуживают всяческих похвал. Все пригнано плотно и жестко. Нет ни люфтов, ни скрипов при усилии скручивания. Как и все современные крышки экранов, крышка в Lenovo G570 удерживается лишь пружинами шарниров. При этом пружины довольно жесткие, и на первых порах для открытия экрана придется прилагать довольно значительное усилие. Окантовка клавиатурной панели сделана из металлизированного материала с характерной обработкой "под металл".

Клавиатура ноутбука Lenovo G570 полноразмерная и оснащена широкими и низкими клавишами с вогнутой поверхностью и промежутками между ними. Такие клавиатуры (под Mac, хотя первыми их применила компания Sony) уже довольно давно используются большинством производителей ноутбуков и нетбуков. Кнопки нажимаются довольно четко, причем каждое нажатие сопровождается отчетливым щелчком. Чтобы увеличить рабочее пространство основной клавиатуры, дизайнерам пришлось немного "украсть" его у цифрового клавиатурного блока. За счет сужения цифровых клавиш по ширине цифровой блок выглядит слегка вытянутым, однако, как показала практика, это не особенно повлияло на его функциональность, хотя привычки все равно требует. Сенсор тачпада не очень большой, но удобный. Он немного утоплен в клавиатурную панель, а для лучшего тактильного восприятия рабочая поверхность тачпада усеяна мелкими "пупырышками".

Из основных сигнальных индикаторов были замечены только светодиоды режима работы, зарядки, активности беспроводных соединений и, наконец, активности накопителей. Все они расположены на переднем торце корпуса ноутбука. Если же открыть крышку, можно обнаружить рядом с кнопкой включения еще два светодиода, сообщающих о режиме ввода клавиатуры.

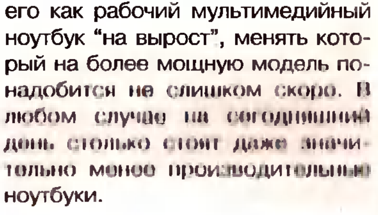
Количество разъемов можно считать вполне достаточным, однако не максимально возможным для данной конфигурации. Список доступных разъемов нельзя назвать большим, но для повседневной работы он вполне исчерпывающий. На правом торце расположены вход для зарядного устройства, один USB 2.0 и два стандартных аудиоразъема. С другой стороны — еще два разъема USB 2.0, один комбинированный разъем eSATA/USB 2.0, порт RJ-45, HDMI и выход для аналогового монитора. Слот для карт памяти расположен на переднем торце ноутбука справа. Единственным основным недостатком всего этого списка можно было бы назвать отсутствие хотя бы одного разъема USB 3.0. С такой железной начинкой более современный и скоростной порт оказался бы не лишним.

Экран ноутбука очень неплох по яркости, углам обзора и контрастности. Последнее, в частности, объясняется глянцевым покрытием, которое традиционно бликует при контровом освещении. Над экраном традиционно расположен глазок веб-камеры с разрешением сенсора 2 мегапикселя. При отсутствии гарнитуры вы можете использовать встроенный микрофон, который можно найти на клавиатурной панели снизу слева. Два динамика расположились на нижней панели, а качество их звучания оставляет желать лучшего. Впрочем, оно вполне сравнимо с качеством подавляющего большинства ноутбучных динамиков, так что наслаждаться музыкой с их помощью вы, пожалуй, не сможете, но общаться в видеоконференциях или смотреть кино в дороге вполне можно.

Что касается времени автономной работы, оно более чем приемлемое для ноутбука такого типа. При максимальной нагрузке ноутбук может работать почти полтора часа. При простом просмотре видео время работы от полного заряда составляет примерно два с половиной часа, а просто работать с текстом вы можете почти четыре часа. И это с учетом практически полной яркости экрана.

В целом ноутбук Lenovo G570 очень порадовал. Как интерфейсные разъемы, так и все управляющие элементы размещены максимально удобно.

В итоге переход на лэптоп с обычной настольной системы не доставит больших неудобств. Довольно высокая производительность позволяет рекомендовать его как рабочий мультимедийный ноутбук "на вырост", менять который на более мощную модель понадобится не слишком скоро. В любом случае на сегодняшний день столько стоит даже значительно менее производительные ноутбуки.



Характеристики:

Центральный процессор: Intel Core i5-2410M (два ядра с частотой 2,3 ГГц, кэш первого уровня 32x2 + 32x2 Кб, кэш второго уровня 256x2 Кб, кэш третьего уровня 3 Мб)

Набор системной логики: Intel HM65

Оперативная память: 3 Гб памяти DDR3-1333

Видеоадаптер: AMD Radeon HD6370M

Экран: 15.6" LED (LG LP156WH4-TLA1), 16:9, 1336x768 точек

Жесткий диск: Seagate ST9250315AS 250 Гб, 5400 об./мин., 8 Мб буфер, интерфейс SATA 3 Гб/с

Оптический привод: DVD-RW slimtype DVD A DS8A5SH

Коммуникации: Atheros AR8151 PCI-E Gigabit Ethernet Controller

Беспроводные коммуникации: Intel Centrino Advanced-N + WiMAX 6250 (802.11b/g/n; 802.16e), Bluetooth 2.1 + EDR

Порты ввода-вывода: 3xUSB 2.0, eSATA/USB 2.0, VGA D-Sub (выход на внешний монитор), HDMI, RJ-45 (сеть), выход для наушников, вход для микрофона, картридер (MMC, MS, SD, MSpro, xD)

Аудио: Conexant CX20671 @ Intel Cougar Point PCH — HDA Controller

Аккумулятор: шестиэлементный Li-ion, 48 Втч

Габариты: 376,8x249,8x34,9 мм

Вес: 2,6 кг

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Беспроводная гарнитура Logitech Gaming Headset G930

Вряд ли можно сомневаться в том, что по мере возможности "отвязать" себя от компьютера или консоли мечтает любой геймер. И если игровые беспроводные мышки и клавиатуры в той или иной степени в последнее время начинают появляться на рынке, то с беспроводными гарнитурами, а точнее, беспроводными игровыми гарнитурами ситуация пока что довольно сложная. И если возить по столу даже "хвостатую", но зато до предела навороченную мышку еще можно, то мириться с кабелем, который висит из одного или даже двух наушников и постоянно лезет под руки, многим уже изрядно надоело.

Если ваше терпение уже подошло к концу, а финансы позволяют "шикануть", стоит обратить внимание на новую специализированную игровую беспроводную гарнитуру Gaming Headset G930B от Logitech, которая не только призвана обеспечить возможность побеседовать с кем-либо, к примеру, по Skype, но также способствует максимальному комфорту в игровых баталиях. Так что, если вы истинный геймер и к тому же фанат торговой марки Logitech, вы, возможно, постараетесь накопить $250 на этот девайс.

Традиционно для солидных гаджетов за солидную цену, производители не поскупились на приличную упаковку. Коробка, в которой продается Logitech Gaming Headset G930, довольно большая и раскрашена в привычные цвета продукции компании. Внутри нее, кроме, конечно же, самой гарнитуры, логично отыскался небольшой USB-ресивер и кабель для зарядки аккумулятора гарнитуры через порт USB. Для удобства, а также экономии портов кабель намотан на специальную бобину, выполняющую еще и функции мини-хаба. То есть во время зарядки аккумуляторов в нее можно подключить ресивер гарнитуры.

Что касается внешнего вида, то в первую очередь стоит отметить, что Gaming Headset G930 внешне очень напоминает фирменную геймерскую гарнитуру Logitech G35.

Как и большинство гарнитур закрытого типа, Gaming Headset G930 оснащена большими чашками телефонов, которые полностью закрывают уши. Как и у Logitech G35, форма чаш нетрадиционная и напоминает не прямоугольник, круг или овал, а что-то вроде неправильной трапеции. Внутренняя сторона телефонов обрамлена мягкими амбушюрами, из-за чего наушники более плотно сидят на голове и почти полностью отгораживают вас от внешних звуков. Приятной особенностью гарнитуры является высокая эргономичность "ушей". Телефоны регулируются в широком диапазоне и способны поворачиваться относительно вертикальной оси и наклоняться по горизонтали. Так что у вас может быть любая форма и размер головы — почти наверняка вы сможете подобрать под себя идеальное расположение телефонов и оголовья. К слову, судя по хвастливой информации с сайта производителя, поворотный шарнир наушников выполнен из алюминиевого сплава авиационного класса. Кстати, оголовье выполнено из пластика, что, с одной стороны, сказалось на весе гарнитуры в лучшую сторону, но, как ни странно, почти не отразилось на прочности наушников. Впрочем, сами наушники регулируются по длине с помощью двух прочных полос из нержавеющей стали. Для большего удобства с внутренней стороны оголовья приделан мягкий валик. В каждом из телефонов расположилось по довольно большому динамику диаметром 40 мм с неодимовым магнитом и катушкой диаметром 15 мм.



Ну а теперь давайте перейдем к самому интересному. В отличие от большинства традиционных мультимедийных гарнитур, беспроводных или обычных, на внешней части левого наушника гарнитуры Gaming Headset G930, как и у Logitech G35, имеется небольшой набор органов управления в виде трех настраиваемых кнопок профилей. Точно таких же, как на всех устройствах Logitech геймерской серии G. Чуть ниже расположился роликовый регулятор громкости и кнопка отключения микрофона. На боку наушника нашлась еще пара кнопок — включение питания и ползунок режима объемного звучания. Как водится, последний будет полезен после установки сервисного программного обеспечения. Для сигнализации об уровне заряда предусмотрен индикатор зеленого цвета, расположенный рядом с клавишей включения питания. Еще один такой же индикатор можно найти на нижней части чаши, рядом с разъемом micro-USB, предназначенным для зарядки аккумулятора.

Микрофон гарнитуры закреплен на левом наушнике и составляет единое целое с его штангой. Крепление выполнено очень надежно и аккуратно. При этом на краю микрофона также отыскался один светодиод, сигнализирующий о его активности.

Для реализации всех приятных и полезных функций гарнитуры без фирменного ПО не обойтись. В окне сервисной программы можно отрегулировать уровень громкости, чувствительности микрофона, включить или отключить звук, отрегулировать бас и высокие частоты. Есть даже довольно приличный эквалайзер. Кроме того, в программе можно назначить функции G-клавиш. Еще одной интересной функцией можно назвать возможность настройки тембра голоса, который будут слышать ваши собеседники. Как бы вы отнеслись к беседе с пришельцем, роботом или гоблином? Думаю, ваши друзья будут просто в шоке. В соседнем меню также можно найти микшер объемного звучания с достаточно широкими возможностями. Если сразу все будет непонятно, можно воспользоваться встроенным "хелпом", он на удивление понятный и информативный.

Как и следовало ожидать от дорогого гаджета, качество звучания довольно высокое, хотя, конечно, не стоит ожидать от игровой гарнитуры уровня профессиональных студийных наушников. Довольно часто очень кстати оказывается наличие возможности регулировки частот с помощью собственного эквалайзера. Бас очень мощный и глубокий, что, в принципе, легко объяснить большими динамиками в телефонах. Микрофон чувствительный и оборудован системой подавления внешних шумов. Так что посторонних звуков, кроме вашего голоса, как правило, собеседник не услышит.

Итог: Потрясающая внешне, функциональная, эргономичная и, к сожалению, достаточно дорогая гарнитура. Хотя, если сравнить ее с другими, значительно более простыми — как по конструкции, так и функционально — беспроводными гарнитурами того же производителя, "тянущими" на 135 и более у.е., цена Logitech Gaming Headset G930 уже не кажется такой большой.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

О PlayStation

Корпорация Sony в очередной раз проапгрейдила свою главную на сегодняшний день консоль — **PlayStation 3**. Новая версия, названная **CECH-3000B**, сбросила "лишний вес" и стала меньше "кушать". Если конкретнее, то вес приставки уменьшился на 400 граммов, а вместо 230 Вт она стала потреблять 200 Вт. Других отличий от предыдущих вариантов вроде как нет. Пока что доступна только версия с жестким диском объемом 160 гигабайт, на обозримое будущее запланирован выпуск такой же модели с HDD объемом 320 Гб. К сожалению, как минимум в ближайшее время PlayStation 3 CECH-3000B будет распространяться исключительно на территории Японии, где стоимость варианта с винчестером на 160 Гб составляет около $430.

Плюс, по Сети сейчас гуляет информация о том, что следующее поколение "плойки" — PlayStation 4 — появится в продаже уже в следующем году, а собирать ее на заводах начнут уже в конце года текущего. Sony эти данные пока официально не подтвердила, но с учетом того, что во втором квартале 2012-го на прилавки ляжет свежая приставка от Nintendo — Wii U, а на E3 2012, как сообщил анонимный источник из Crytek, должен быть анонсирован Xbox 720, в скорое рождение ответа Sony своим конкурентам вполне верится.

Обновленная классика

Компания Commodore в конце июня начала продавать на территории США современного аналога легендарного "клавиатурного" персонального компьютера Commodore 64 — **Commodore C64x**. Нельзя сказать, что начинка старого-нового девайса впечатляет. Судите сами: двухъядерный процессор Intel Atom D525, работающий на частоте 1,8 ГГц, от 2 до 4 гигабайт оперативной памяти, жесткий диск объемом от 160 Гб до 1 Тб, модули Wi-Fi и Bluetooth, разъемы DVI и HDMI, на выбор привод DVD или Blu-ray, картридер. Основан Commodore C64x на аппаратной платформе NVIDIA ION 2, а работает он под управлением операционной системы Ubuntu 10.10, скоро будет выпущен и эмулятор Commodore OS. Стоит сия экзотика от $595 до $895. Кому понадобится такой "обновленный антиквар" по цене вполне производительного обычного настольного компьютера и неплохого ноутбука — вопрос, конечно, открытый.

Два ноутбука от Toshiba

Компания Toshiba продемонстрировала двойное пополнение в своем портфолио ноутбуков — **Qosmio F750** и **Satellite L775D**. Взглянем на каждую из новинок в отдельности.

Qosmio F750 вполне может приглянуться "мобильным" геймерам. Данный лэптоп включает в себя процессор серии Intel Core i7, 6 Гб "оперативки", адаптер NVIDIA GeForce 540M с двумя гигабайтами видеопамяти, винчестер на 640 Гб, набор различных разъемов и модулей, веб-камеру, а также привод, способный записывать диски Blu-ray. Довольно стандартно, не правда ли? Но главная фишка Qosmio F750 — не конфигурация, а дисплей. Экран ноутбука диагональю 15,6 дюйма поддерживает разрешение до 1366x768 пикселей, а также — вот она, фишка! — 3D-стереоскопию (в т.ч. ее формирование), для которой не требуются соответствующие очки. Ориентировочная стоимость новинки — около $2100.

Базирующийся на платформе AMD Llano лэптоп Satellite L775D таким навороченным дисплеем, как у его "коллеги", похвастаться не может, зато, опуская 3D-стереоскопию, отличается лучшим соотношением цена/производительность. Вот его "внутренности": четырехъядерный гибридный процессор AMD A6 с частотой 2,3 ГГц (в режиме Turbo Core), 4 Гб ОЗУ, встроенная видеокарта AMD Radeon HD6520G, жесткий диск объемом 640 Гб, DVD-привод, традиционные модуль Wi-Fi и вебкамера, а также разъем HDMI. И стоит Satellite L775D в три с лишним раза меньше, чем "тридэшный" Qosmio F750: заявленная стоимость указанной конфигурации в Штатах — около $625. На данный ноутбук уже принимаются предзаказы, а вот дата его релиза пока неизвестна.

НАША ПОЧТА

Привет, читатели! В июне вас, к моей большой радости, вдохновение не покидало — письма не подкачали ни количеством, ни качеством. Последнее раздразнило мою застарелую графоманию — комментарии получились на редкость объемными. Чтобы зря не выкидывать ни ваши, ни мои слова, сэкономлю на вступлении. Сразу перейдем к письмам.



Доброго времени суток Anuriel и ВР. Я не умею писать красивые вступления, поэтому сразу с места в карьер. :)

По времени пишу поздновато, поэтому вряд ли мое письмо попадет на страницы Нашей Почты, но вдруг мне повезет!

В НП Денис aka Mugen IbYI поднял на мой взгляд интересную тему. А именно "культовость" тех или иных игр. Выскажу свое мнение по поводу. В частности Денис сетовал на то, что в сейчас очень важную роль в определении "культовости" игровых проектов играет пиар и реклама. На эту тему есть очень хороший, на мой взгляд, фильм 99 франков. Мне кажется, все давно все понимают и не стоит из этого раздувать слона. Не вижу проблемы в том, что некоторые проекты выезжают исключительно за счет рекламы. Всегда так было и всегда так будет. Бритни Спирс всегда будет продавать больше альбомов, чем, например, NoFX:) Вообще я не понимаю стремления некоторых людей слиться с серой массой почитателей того или иного проекта. Неужели не приятно осознавать, что ты один из немногих, кто смог по достоинству оценить замысел и реализацию не "культовой" игры? В принципе, то о чем говорит Денис скорее больше подходит под определение популярности, нежели культовости.

Не переведутся разработчики, которые творят, а не штампуют игры, не волнуйся:) Любую игру (музыку, фильм, книгу) нужно выбирать исходя исключительно из своих вкусов и предпочтений! А дебаты на тему кто прав, кто виноват можно вести бесконечно и смысла в них не вижу.

Более того — игры можно самому придумывать, если не нравятся имеющиеся. Книги, конечно, тоже можно самому писать, только читать их потом не интересно. А играть в собственную игру вполне можно, особенно если с друзьями.

Я не уверен, правда, что "проблема культовости" связана с нехваткой хороших игр. Вероятнее — с надоедливой рекламой посредственных проектов. Причем рекламные кампании бывают очень даже агрессивные, как недавней Duke Nukem Forever. И хотя пресса заранее знает, какой блокбастер окажется пустышкой, ничего поделать мы не можем: любая новость или заметка, даже скептическая, становится частью надоедливого повсеместного пиара.

Как вы верно заметили, это, скорее, подходит под определение популярности, хотя и стремится казаться культовостью.

Еще хочу оправдаться за StarCraft, Diablo 2 и Half-Life. В данном случае "культовости" этим играм придает не столько качество (а оно все же на высоте!:), а скорее удачное время их появления. Так, например, отвечая за себя, могу сказать, почему для меня это не просто игры.

StarCraft для меня совпал со временем появления у меня ПК и клубным периодом жизни, когда мы с друзьями после школы, а порой и вместо школы, ходили в клубы и рубились в Старик. Тогда не было обилия рекламы и игр на любой вкус, поэтому играли в то, что знали (и нам необычайно повезло с теми играми, которые мы знали). Просто эта игра связана, я думаю для многих, с прекрасным и наивным периодом жизни, когда клубы были не просто местом с компьютерами, соединенными сетью, а чем-то большим. Это была некая Мекка для подрастающего поколения:) Короче в этом смысле это 100% ностальжи.

Diablo 2 зацепила тем, что это была первая (для меня, не знаю были ли еще такие игры в то время) игра, в которой существовал корпоративный режим прохождения и можно было даже не на самых топовых для того времени компах, с постоянно лагающим диалапом, собрать компанию и зарубить Диабло не одному, а с друзьями, сидя дома.

Half-Life это может и просто шутер... но друг мой... тебе возможно не понять, если ты не знаешь товарищей Бонуса и Гамовера, которые в то время вовсю расхваливали видеокарты с поддержкой 3dfx. И вот когда у моего друга появилась такая видеокарточка, у него появился и мистер Фримэн. До сих пор вижу картинку перед глазами — туалет... раковина... и ТАКАЯ КРАСИВАЯ ВОДА!!!!:)

Надо чаще туда заглядывать, нельзя постольку за компом непрерывно сидеть!

Что же до клубной эпохи — это одна сторона медали. Вторая — работа над балансом и открытые бета-тесты, то есть долгая и затратная работа, которая и сделала эти игры бессмертными. Иначе в клубах вы играли бы во что-то другое, например, Warhammer. Или во все понемножку, так что ни одна игра не сохранилась бы в вашей памяти. Заметьте: здесь играет роль не работа над качеством в целом, а именно заложенный в изначальном проекте упор на реиграбельность, на сетевых игроков и на модмейкеров. В игре при этом может не быть сюжета (как в Quake 3), а графический движок оказаться устаревшим, что, безусловно, понижает это "общее качество" и заставляет прессу прилично занижать оценки.

То есть создатели игр вполне осознано могут ваять культовый проект далеко не только силой рекламы.

Возможно все это сечас выглядит глупо и наивно, но мне кажется, что именно такие мелочи делают игры культовыми уже без кавычек!

Неслабые, я бы сказал, мелочи — быть в авангарде IT технологий! По меркам нашей страны, конечно.

За сим откланиваюсь, всего наилучшего!:)

И вам того же, то есть всего!



[Александров]

Название: привет Павел, решил задать вам вопрос

Страна издатель: Беларусь

Издатель: Александров corporation

Жанр: письмо

Дата выхода: 2011

Похожесть: среднестатистические письма

Здравствуй дорогая газета! Решил задать вам волнующий меня вопрос, косаемый белорусской игроиндустрии. А точнее, как в нашей республике можно заняться созданием игр, если за плечами нет образования со специальностью программист (есть только инженер-специалист по управлению + знание и ремонт почти всего наземного вооружения, что помогло бы в создании военных игр)?

На недавней GameDev StartUp наши разработчики почти единогласно сказали, что никакого специального образования начинающему создателю игр не нужно — все приобретается по ходу дела. Попробовать себя в индустрии может даже вчерашний школьник.

Я слышал, что в Минске были курсы, которые готовили людей к созданию игр (по моему Nival), правда ли это?

Да, на nivallab.com можно прочитать об этом подробнее. А на school.academpark.com можно прочитать про летнюю школу от Alawar.

И еще один, обязательно ли заканчивать факультет журналистики, что бы стать игровым журналистом?

Не обязательно. Я, например, не заканчивал. Но вот поработать над правописанием будет очень полезно.

Рейтинг:
Звук: —-
Графика: *—
Сюжет: *****
Итог: 20% отстой

Радости:
— продуманный сюжет.

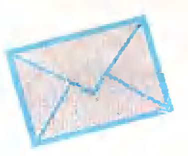
Гадости:
— устаревшая черно-белая графика
— в письме полностью отсутствует звук
— маленькая продолжительность

Вывод: Хороший сюжет с ужасным оформлением делает это письмо одновременно интересным и отталкивающим, благо длится этот ужас очень мало. О чем только думали издатели, когда создавали это "чудо письмоиндустрии"?

С уважением, курсант Александров.

Прочитал обзор письма "Привет Павел" и в негодовании сразу же написал это письмо. Как только редактор пропустил ЭТО? Автор обзора ничего не понимает в Александрове! Сразу видно, что он не читал предыдущих писем Александрова, а обзор написал с чужих слов. Скорее всего, это наглый плагиат из "Игромании"! Более того, сложилось чувство, будто автор вообще впервые обозревает письма, по крайней мере, я нигде не нашел в Интернете других его обзоров. Чего только стоит эта фраза: "Устаревшая черно-белая графика"! Графика в письмах не главное, сколько можно публиковать обзоры, проплаченные производителями видеокарт??? Я вот большой фанат ADOM и Zangband и считаю, что ASCII-графики для писем вполне достаточно. По-моему, за одну только атмосферу письму нужно ставить 10 баллов минимум. Знаю, что мои слова вряд ли попадут в "Нашу почту", потому что вы там все не переносите критики и вообще боитесь правды.

Всего вам доброго, газете и читателям — процветания.



[BigBad]

Привет Вам, уважаемая редакция, почтальон и геймеры всех возрастов!

Привет!

Я думаю, что все были "приятно" удивлены размерами газеты, и подозреваю, что это будет не первое письмо, в котором будет упомянуто про это. Самое главное, что бы ваша (наша) газета не прекратила существование.

Никого не порадовало уменьшение объема газеты, снова расширяться будет непросто.

Непрекращающиеся споры о Славе К., правда вроде как уже большая часть остыла, но все это мне напомнила споры вокруг небезызвестного автора Lockust'а, который тоже писал нестандартные обзоры, правда "матерщина" у него отсутствовала. Хочется отметить, что как раз именно такие авторы "заставляли" с пеной у рта писать разгневанных геймеров в НП, что придавало ей своеобразный колорит.

Не сказал бы, что споры остыли: раздел "Слава К." присутствует в большинстве писем, и я уже не знаю, как его комментировать. Аналогия с Lockust'ом имеет место, но Lockust'у никогда не приходилось писать чуть ли не весь номер в одиночку.

Извечные споры по поводу необходимости какой-либо рубрики не прекратятся никогда, вечно хотят чего-нибудь да убрать =). Да и пока реинкарнаций старых рубрик не видно, хотелось бы увидеть истории компаний, как когда-то про Blizzard, правда сейчас все начнут кричать, что есть все в интернетах — "погугли", но мне приятнее это читать на бумаге, вот такой вот я "олдфаг" =). Наверное, стоит что-нибудь написать и про игры, основная же тематика газеты, как не крути связано именно с этим типом развлечений.

А почему бы не убрать все рубрики? Ведь наибольший резонанс создают материалы новых и редких рубрик, а также те, которые не вписываются в каноны той или иной рубрики. Так может, совсем отказаться от этой условности, чтобы все материалы были сами по себе? Сделать рецензии по переписке, превью в скриншотах, какие-нибудь обзоры с элементами ретроспективы и прочую ересь в том же духе — эксперименты у нас всегда принято хвалить, даже неудачные.

А честно даже не знаю, что и написать =), по крайней мере о горячих новинках, прошел уже тот "вау"-эффект от выхода новых игр, старею что ли. Больше прельщают старенькое "барахло", отдельный поклон вам за рубрику "Пыльные полки". Приятно запустить Старика, Героев 3, Дисайплов, Макса Пейна, хоть и "убого", но почему-то удовольствия получаешь больше.

Ясное дело — то ж отборные хиты, никакого негатива не доставят по определению. Тем более что заранее знаешь, чего от них ждать, и заранее смирился с недостатками. И вдвойне важно, что это бесконечно реиграбельные компьютерные игры, отрыжка тех кошмарных времен, когда у нас еще не было прогрессивных консолей с восемью ядрами и ураганных видеоигр с любопытнейшими DLC.

По поводу возведения игр в культ — довольно сложный вопрос почему-то кто-то получает этот статус, а кто-то нет. Но если судить по тому же Starcraft за номером 1, то в данном случае мы имеем 3 непохожие друг на друга расы, вылизанный патчами до блеска баланс в мультиплеере, отлично проработанный сюжет, приличная графика и она не наскучивала, все это имхо.

Про аниме даже не буду начинать разговор, ибо уже давно приказали жить попытки что-либо выходить с данной тематикой, спасибо конечно за "обзоры" Хиганов. Но а по поводу графической составляющей (забил отвечать на тот комментарий Anuriel'а в году вроде как 2009), так это больше обусловлено стилистикой самой манги. Да и по поводу названий, тогда упоминался "Евангелион", ну честно говоря, эта уж слишком субъективная придирка, на мой взгляд.;) Критиковать не буду, меня устраивает Ваша политика, хотя критика обычно и дает возможность и желание к дальнейшему развитию, но критиков у нас всегда было в достатке.

Графика зависит только от карандаша художника. Еще она бывает либо хорошей, либо плохой. Давайте решим (хотя бы каждый для себя), хорошая графика у аниме или плохая. Если плохая, то обратимся к художнику, пусть нарисует лучше. А если тот не захочет нарисовать лучше, значит это плохой художник, а никакая не облачно-призрачная стилистика. Если графика хорошая, значит надо радоваться, наслаждаться и гордиться любимым искусством. Разве не так?

Про название "Евангелион" я когда-то написал в "НП" не одну мини-лекцию. Она касалась архетипов и их разрушения в искусстве постмодерна. Слово "Евангелион" — это просто очень наглядный пример, на самом же деле архетипы гораздо в большей степени касаются образов и действий героев. Кто есть неуспокоенный вампир, кто — воин на страже закона, а кто — маленькая девочка? Как они себя поведут в сюжете? Аниме, как и любой постмодерн, ответит вам на эти вопросы самым неожиданным образом: страж закона окажется деспотичным злодеем, вампир — героем-спасителем. Хорошо или плохо вот так переворачивать архетипы? Я считаю, что плохо: архетип — это элемент общественного сознания, разрушение архетипов приводит к разрушению общественного сознания. Проявления последнего прямо у вас за окном, дорогие сограждане. В деталях — не на страницах "ВР".

Спешу откланяться, ибо что-то я написал уж слишком много, хотя в начале письма даже не знал с чего начать. Удачи и успехов Вам (редакции и новому бессменному почтальону).

Спасибо! Приятно вновь почувствовать себя молодым.)))

P.S. Понравились заготовки шаблонов на самом сайте. =)

Раздел "Критика" хорош! Теперь понимаю, почему говорят, что в "НП" нет критики.

С уважением, BigBad!



[Dick]

Здравствуйте уважаемая редакция ВР. Читаю вас давно, играю еще дольше. Поводом письма послужили давнишние соображения. Постараюсь быть краток, чтобы не занимать лишнее место теперь уже на 24 страницах ВР))

Здравствуйте. В летнее время игрового затишья мы можем позволить себе не слишком экономить место.

Первая причина высказать свои соображения появилась после знакомства с игрой L.A.Noire. Начнем с того, что игра проваливается в продажах по странам СНГ. Причина банальна и проста — отсутствие даже субтитров на русском языке. То, что документация на русском, это чести ей не делает — такую брошюрку перевести на русский язык я вам могу за 10 минут бесплатно. Вопрос в том, что предлагаю пересмотреть вашим авторам подход к оценке игр. Объясняю: оценивая игру, выставлять высокие оценки играм, без полного перевода или хотя бы русских субтитров я считаю неприемлемо в силу того, что мы живем в русскоязычной стране.

Получается, что автор выставляет высокую оценку провалившейся в продаже в русскоязычных странах игре. Это глупо! Людей, знающих досконально английский, не так уж много даже среди людей с высшим образованием (кроме лингвистического). Уверен, что у процентов 10-15 максимум геймеров, есть знание английского на уровне высшего образования, не говоря уже о лингвистическом. А еще учтите тот факт, что далеко не все учили именно английский язык. Многие в школе/колледже/институте учили немецкий, французский, польский или другие языки. Оценивая игру, стоит помнить, что удовольствие от игры игрок получает не только смотря на красивую картинку или слушая красивые мелодии. К сведению ваших авторов,

очень многие русскоязычные геймеры не покупают игры на английском принципиально, считая, что нужно издателям уважать людей и их родной язык. Другие не покупают игры без перевода, в связи с тем, что не получают удовольствие от игры, понимая в ней лишь единичные слова и не понимая перипетий сюжета в целом. Надеюсь, что повод для размышлений и последующих действий авторами газеты понят.

Правильнее всего поставить одну оценку игре, другую — локализации. Снижать оценку самой игре все же не стоит: если локализация совсем уж плоха, а игра хотя бы средняя, то обязательно появится любительский перевод, нередко очень хороший. Что же до провала в продаже, тому может быть много причин и кроме локализации. Торренты, например.

Теперь немного о последствиях кризиса в нашей “сильной и процветающей” стране, которые коснулись всех без исключения. Последний выпуск ВР, к сожалению, стал тоньше и дороже. Это абсолютно закономерно. Хотя я предполагал, что последствия отразятся на количестве экземпляров и цене. Ошибся. Мне только немного не понятно, почему ВР не зарабатывает на рекламе, единственное игровое печатное издание в Беларуси? Вы наверно мне ответите, что не идут рекламодатели.

Скорее, что мы всегда зарабатывали и зарабатываем на рекламе.

Конечно не пойдут. Просто потому, что мало кто вообще знает о ВР. ВР в свое время не была широко разрекламирована. Плюс в первые 5-7 лет своего существования негативно зарекомендовала себя, как газета не для всех, только для PC-шников, в которой авторы сами школьники PC-шники. Прибавьте антирекламу во всех торговых павильонах (навсегда в памяти остались слова продавца по поводу ВР, когда в начале этого века мы с другом покупали еще тогда PS2). Отсюда и малая причина спроса на ВР — несколько десятков тысяч экземпляров для страны, это капля в море. Особенно, если учесть, что большинство современных людей — геймеры. Только играют на разных платформах (даже телефонах) и в разные игры (и в офисные играют на работе).

В 2005-2007 годах, которые я хорошо помню, пользователей консолей было не просто мало, сами консоли были такой редкостью, что к нам приходили письма с вопросом “где купить?”. Проводимые разными изданиями опросы показывали не только большой отрыв ПК от других платформ, но и отсутствие заметного “второго места”: если в 2010 году Xbox 360 имели 11,3% опрошенных, то в 2008 году — всего 6,8%. В этом причина направленности большинства игровых СМИ на рынок ПК-игр.

Конечно, можно записать в геймеры каждого, кто хоть раз в жизни играл в “Тетрис”, “Пасьянс” или какую-нибудь встроенную аркаду на своем телефоне. Но эти люди не станут покупать тридцатистраничную газету, и никакая реклама тут не поможет. Даже если раздать этим людям “ВР” бесплатно, какой смысл размещать рекламу в газете с аудиторией, которая ничего для игр не покупает? Гораздо разумнее иметь небольшую аудиторию любителей игр ААА-класса, которые предпочитают современное железо и лицензионные игры.

Но, с того времени очень многое изменилось — газета стала ближе к большинству игроков и сейчас потерять ее, было бы на самом деле очень жалко. Рекламировать в кризис ВР уже поздно, сейчас многие приостановили свою деятельность, не говоря уже о рекламе. Но, думаю, что долго такая ситуация не продлится и пойдет подъем. Во всяком случае, хочется в это верить. И если представится возможность, хотя бы в интернете дать рекламу ВР, не говоря уже про печатные издания или радио/ТВ. Реклама — двигатель прогресса в торговле.

Давно составлен ряд несложных действий, которые могли бы обеспечить развитие “ВР” даже во время кризиса, однако их осуществление зависит от весьма инертных людей. Реклама — одно из таких действий.

Желаю ВР продержаться в трудные времена и радовать всех нас, любителей виртуальных развлечений еще не один десяток лет. Удачи вам.

С уважением. Алексей aka Dick.

Спасибо, будем стараться.



[Вадим]

Здравствуйте, редакция, почтальон, авторы и все те, кто причастен к созданию наших “Виртуальных радостей”! Привет и тебе, читатель! Всегда с нетерпением жду выхода свежего номера газеты и с удовольствием изучаю ее содержимое. А ведь здорово, что есть такая газета! Ах да, забыл представиться (где мои манеры?!)... Меня зовут Вадим.

Привет, Вадим. Так получилось, что я уже тебя представил.

На “ВР” подсел уже давно, еще до того как у меня компьютер появился. Толщиной подшивки хвастать не буду, т.к. по сравнению с некоторыми читателями (теми, что хвастают первыми номерами) у меня скромная коллекция. Довольно увлекательное чтиво получается! Всегда интересно читать почту. А особенно письма, где сохранена авторская орфография и пунктуация и знание языка на уровне каменного века. Веселуха да и только!

Вы будете разочарованы, но почти всегда мы исправляем ошибки, так что большая часть веселухи оседает на редакционном форуме.

По поводу поднимаемых в почте тем.

Название. Как говорилось неоднократно — название менять не стоит. На мой взгляд, и не нужно вовсе. А то, что блондинки (брюнетки, рыженькие — нужное подчеркнуть) хихикают над парнем, который выписывает “ВР”, так это не конец света. Можно подумать, что эти веселушки в кино не ходят, телевизор не смотрят, музыку не слушают, даже не мечтают в конце концов!.. И не надо бабушек в киосках стесняться. У себя в городе “ВР” я покупал, ну, наверное, во всех точках. И ни разу никто не хихикнул в мой адрес — ни девушка, ни женщина, ни бабушка. Пару раз брал газету на учебу. Некоторые девчата брали почитать, а одна девчонка даже подсадила своего парня на “ВР” с моей подачи.

Еще не так давно наши девушки отстаивали в “НП” свое место в геймерском мире и в газете. А тут уже для парней начался настоящий survival.

Кстати, поздравляю всех с прошедшим концом света от 21 мая! Посмотрим, как этот забугорный старпер будет 22 октября отпираться (после пересчета, он вычислил, что большой каюк наступит 21 октября). После будем праздновать 21.12.2012 г. Ждем!

Я так думаю, что забугорный предсказатель уже на себя наработал. Поэтому поздравляю всех с другим праздником — 3 июля. Сейчас господа фашисты хотят пересмотреть итоги Второй мировой войны, так что, мужики, всегда будьте готовы перепоказать.

По поводу MMORPG да и RPG. Я всегда думал, что в ролевой игре нужно отыгрывать роль, которую на себя берешь. Ну, в одиночной ролевке это сделать не трудно. А вот в сети очень часто видно, что играют манчкины — те, которым нужен шмот покруче да опыта побольше. А где же роль?

Очень правильный вопрос. Ответ номер раз возвращает нас во времена зарождения cRPG, когда весь отыгрыш в том и заключался, чтобы прокачать побольше уровней магу или воину. Маг изучал все более мощные заклинания, воин размахивал лучшим оружием — вот и весь отыгрыш, он сохранился в полный рост. Теперь отыгрыш роли подразумевает не разные способы убийства, а какие-то более сложные действия — значит надо награждать именно за эти действия. Почему-то даже в одиночной игре этого не делают, прогресс в игре зависит от умения убивать, а социальные навыки всегда относятся к второстепенным. Возможно, в Star Wars: The Old Republic мы увидим что-то подобное.

Второй ответ состоит в том, что сетевые игры сформировали собственные роли. Манчкин, player killer, мульт-бутылочник, рейдер-хардкорщик — все это естественным образом сложившиеся роли. Осталось их правильно обыграть, вписав в сюжет. Пусть гномы получают больше золота — самые жадные игроки с радостью сыграют эту роль на бис. Пусть орки получают опыт за убийство игроков — эта раса будет самой кровожадной. Что-то похожее получилось в LineAge 2.

Консоль и ПК. Люди! Это глупо. Приставка нужна для того, чтобы развлекать: игры, фильмы, музыка. На компьютере, кроме перечисленного выше, можно (а главное — нужно) работать. Всегда завидовал консольщикам за файтинги и слешеры. Что есть, то есть (интересно посмотреть, что там с 5-ым Плачущим Данте получится). Однако все это делается с помощью ПК. Скажите, консольщик, сможете ли вы набрать такое письмецо, используя стандартную комплектацию приставки? А фильм смонтировать? А модификацию к игре сделать (“Маленькая Большая Планета 1-2” не в счет)? На консолях есть куча отменных игрушек (“Смертельная битва (9)”, например; жду на ПК!), а для компьютера есть уйма отличных программ (без рекламы). Радуйтесь тому, что имеете.

Если бы издатели не пытались одеть козе седло, портируя в доску компьютерные игры на консоли, а совершенно консольные — на компьютеры, наверное, такой взаимной нелюбви не было бы. Представьте, что однажды киноиндустрия начнет выпускать только фильмы по играм, а игроиндустрия — только игры по фильмам.

Слава Кунцевич. А как же без него?! До сих пор не забывается мне обзор игры про мышонка Микки и некоторые речевые обороты оттуда. Кто знает, тот вспомнит ;-). И меня очень интересуют вопросы: Слава, у Вас дети есть? Если да, то как бы Вы объяснили малышу Ваше видение Микки, оказавшегося на социальном дне, а точнее то, чем он там занимается?!!! А если детей нет, то чуть изменим условия: некий малыш, зная, что Вы это Вы, просит объяснить Вас то, что я описал выше из обзора. Ваши комментарии?!!! Я Вас не хочу каким-либо образом задеть или оскорбить, т.к. художник пишет так, как он видит. Невеселое у Вас видение бывает временами.

Судя по ответу, который я не буду здесь приводить, Слава не любит детей.

Теперь о других авторах, а именно о Жене Лазовском, т.к. именно его обзор “Ведьмака 2” послужил к написанию данного письма.

Начну по порядку. Изначально мне в руки попала игра “Ведьмак”, которая мне до жути понравилась. Конечно, бесили долгие загрузки, прочее “счастье”. Однако это было нечто — принимаемые решения, последствия выбора, мир и язык. После я приобрел первую часть книжной саги — “Геральт”, а затем и вторую — “Цири”. В каждой книге свыше 1100 страниц, т.е. более 2000 страниц увлекательнейшего повествования. Книжные герои стали как родные, хотелось узнать — а что же дальше? Сага читалась, как вода пилась. А финал был довольно темный, как и сам мир “Ведьмака”. Игру по личным соображениям на время забросил, а затем возвращался время от времени. И вот анонс “Ведьмака 2”. Ждал, надеялся и верил. Спустя время игра вышла и попала ко мне в руки. Первый запуск, ставлю настройки графики на максимум (конфигурация моего ПК позволяет особо не задумываться над требованиями) и после первых секунд игры выхожу и выставляю среднюю картинку. Следующий запуск. Так, гораздо лучше. Ну, как сказал Юрий Гагарин: “Поехали!”. Первая стычка с вооруженными людьми заставила вспомнить боеку первого “Ведьмака” в его пользу. Это ж надо, ведьмак — убийца чудовищ, мутант, со сверх чувствами и почти гибнет от рук кхнетов (простолюдинов) в броне. А в саге он таких товарищей, как говорится, одной левой, да и в первой части мой Геральт погиб в первый раз от клыков предводителя баргестов (этаких собак-призраков). Ну, ладно. Идем дальше. А дальше меня очень сильно напрягла местная система прицеливания. Да елки-палки, почему он бросается на самого дальнего врага, как на него прицел вообще попал, когда прямо перед носом ведьмака стоит стенка из еще 2-х противников, почему не идет в прицел ближайший... Да еще эта летающая ящерица шашлыки из моего подопечного раз за разом делает. Хорошо хоть QTE можно отключать. Короче, с горем пополам прошел начальные этапы и началась свободная игра.

Возвращаясь после трудового дня домой ближе к 10-му числу, заглянул в “Белсоюзпечать”. “Виртуальные радости” есть?” — спрашиваю. “Есть,” — отвечает хозяйка и заветная газета вместе со мной продолжает путь домой. Смотрю на титульный лист, есть “Ведьмак” за номером 2. Почитаем.

После прочтения обзора у меня возникло желание написать письмо, а затем одолели сомнения. Нашел ошибку. Небольшую, подумалось мне, т.к. с первоисточником — сагой — мало кто будет знаком, объем то не шуточный, а молодежь читать сейчас не очень и хочет...

А чего там! Бумага все стерпит, а Word тем более.

Ого, как подбирался долго-то... Текста настучал сколько... А покоя не дает мне следующее:

В списке платформ значится один лишь ПК, а это гребаное прицеливание точь-в-точь как на консолях. Интересно. Да и QTE. Попробуем разузнать, благо интернет мне в помощь. Ага, согласно статье в Википедии, планируется выпуск игры на Xbox-360 ближе к концу года. Ситуация для меня прояснилась.

Дело в том, что официально игра была анонсирована на консолях только 3 июня — через две недели после выхода игры на ПК и уже после сдачи материалов в июньский номер “ВР”.

А теперь второе и главное. Цитата: “Первый “the Witcher”, вышедший в 2007-ом году, представлял собой ни много ни мало великолепную игру. Являясь предысторией к книжной саге...” конец цитаты. Я перечитал эти предложения несколько раз — хм, предыстория к книжной саге. Странно, значение слова “предыстория” — это то что было ДО основной истории. Я ведь прав? Но это совершенно не верно, Женя! События первого “Ведьмака” происходят ПОСЛЕ событий, описанных в саге. Знаете, у меня нет желания ворочать полки в поисках нужного номера “ВР” за 2007 г. и нет желания подымать архив дисков от игровых журналов в поисках дневника разработчика, где говорят о продолжении событий после саги, да мне это и не нужно вовсе. Давайте лучше воспользуемся нашими мозгами и выстроим причинно-следственные связи.

Все игравшие в первую часть должны помнить вступительный красивейший ролик, в котором Геральт снимает проклятье с королевской дочки. А далее начинается сама игра с осады Каэр Морхен. Я не пожалел денег и купил лицензионное — дополненное издание — с дополнительными материалами, музыкой, картой мира и (!) книжичку с этим самым отрывком из саги, повествующим о снятии проклятия. В моем двухтомнике этот рассказ находится на 9-ой странице (!) первого тома “Геральт” (!!!). Т.е., это самое начало саги. Дальше по сюжету игры ведьмак снова встречает принцессу, которая уже не упырь. Первое женское личико, которое мы встречаем в игре — это Трисс Меригольд. Однако в саге первой Геральту повстречалась Йеннифэр (у меня в книге так написано), которая позже познакомила его с Трисс. А во втором “Ведьмаке” Геральт вспоминает Йеннифэр, которую очень любил, но с подачи сценаристов cdprojekt забыл, как и все события из саги.

А теперь еще один более очевидный момент в пользу того, что сага предшествует играм. Думаю, не будет спойлером то, если я скажу, что короля Фольтеста убивают в начале 2-ой части. Так если игры идут перед сагой, то как король в книге может здравствовать?!

Вот такой мой Вам фанатский укор, Женя. Не думал, что меня сможет что-то так зацепить, что я выдам сие письмо. Оказывается может, оказывается я фанат вселенной “Ведьмака”. Пытаюсь поставить себя на место человека с книгой не знакомым, но ничего не получается. И эта ошибка из вступления к обзору для меня существенна.

Да, Женя ошибся, видно, невнимательно читал книгу. Я бы на его месте специально ошибся — звон сразу сколько внимания в его адрес. А пока писал хорошие статьи, никаких отзывов не приходило, ноль отдачи.

Спасибо за то, что делаете газету, спасибо за то, что она интересна. А о том, что она интересна, говорит не прекращающая своего существования рубрика “Наша почта”. Буду рад, если мое письмо окажется интересным настолько, что окажется напечатанным. Если все будет с точностью да наоборот, то прошу простить за затянутость изложения и не судите строго.

Будьте здоровы, живите богато. С уважением, Вадим.

Непременно будем!

До встречи.

Тенденция пугающая: мало того, что “Почта” стала занимать большую часть газеты, чем ранее, так еще и появляются обзоры писем. Этак не ясно, что станет основной частью газеты лет через сорок! Ну а пока нашего стремления к мировому господству никто не заметил, пишите письма, и побольше.

Артем Дыдышко aka Anuriel
anuriel@anuriel.com

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ



Платформа: *PC*
Жанр: *шутер от первого лица*
Разработчик: *Innerloop Studios, Vision Park*
Издатель: *Eidos Interactive*
Похожие игры: *серия Rainbow Six*
Мультиплеер: *отсутствует*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 2 с частотой 350 МГц; 64 Мб ОЗУ; Direct3D 7*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 3 с частотой 600 МГц; 128 Мб ОЗУ; Direct3D 7*
Возрастной рейтинг *ESRB: Mature (17+)*
Дата выхода: *6 декабря 2000 года*

"Пуля — не дура, если стрелок — не дурень"
Народная уругвайская поговорка

Среди компьютерных и видеоигр встречаются нетленные произведения, увенчанные лаврами и овеянные славой. Они возвышаются монолитами среди младших братьев по жанру и бюджетной челяди. В них играют в мегаполисах и на хуторах, у них легионы фанатов с пылающими сердцами, о них слагает легенды пресса, за них дерутся в Голливуде. Таковы, к примеру, Warcraft, Resident Evil, Doom… Но есть еще такие проекты, которые, не стремясь к божественному статусу, являются просто яркими и запоминающимися. У них сплоченные отряды поклонников, часто вспоминающих эти игры добрым словом и иногда, несмотря на почтенный возраст любимца, вновь и вновь запускающих его. К таким старожилам относится шутер Project I.G.I., не ставший культовым, но оставивший след в истории жанра и повлиявший на его развитие.

Необычная аббревиатура в названии расшифровывается как "I'm Going In", в переводе на могучий — "Я собираюсь войти", ближайшей аналогией здесь будет фраза древнерусских князей "Иду на вы", с которой обычно брались за меч и отправлялись гонять соседей. I.G.I. — название секретной государственной организации, в которой служит Дэвид Джонс, главный герой. Дальнейшее описание сюжета лишь отнимет ваше драгоценное время. Стоит лишь сказать, что опять плохие русские слямзили ядерную боеголовку и для своего жанра и времени сюжет в Project I.G.I. неплох, так как сбрасывает на игрока довольно интересные и разнообразные миссии. Хотя в основе все же диверсии на объектах врага. Персонажи получились вполне симпатичные: бравый Джонс, симпатичная Аня, ворчливый торговец оружием Прибой. Подкачал, правда, главный злодей — визгливая тетка Экк, говорящая на ломаном английском, из КГБ, само собой. Сделай сценаристы злодеем говорящего сибирского медведя-экстремиста, было бы лучше.

По своей сути Project I.G.I. — шутер с упором на стелс с некоторой долей тактики. Стелс обусловлен частым шнырянием по вражеским базам, а тактика проявляется в необходимости планировать акции, зачастую подолгу наблюдая за местностью в бинокль. Элементы эти сложились весьма удачно, и игра неплохо продалась, обзавелась сиквелом и получила признание ценителей. Хотя копья критиков основательно истыкали ее стройное тело. Project I.G.I. — крайне неоднозначный шутер, который может с одинаковой долей вероятности заставить просиживать за прохождением миссий ночи напролет или в ярости крошить диск зубами.

Основной особенностью, вызывавшей у слабых духом оторопь, являлся топографический размах. Перефразируя классика: не каждая птица долетит до середины локации. Перед игроком расстилались невиданные просторы: взгорки, овраги, развалины, военные объекты. И где-то там — без оптики и не увидишь — штаб плохих русских. Можно было часами бегать по окрестностям, справедливости ради — довольно пустынным и однообразным. Но этим достигалась тактическая глубина, да и просто голова с непривычки приятно кружилась.

Еще одним неоспоримым достоинством Project I.G.I. являлась реализация огневого контакта. Если коротко: очень яростно, бодряще и реалистично. Джонса могла свалить одна пуля, врагу зачастую хватало того же. И если сравнить перестрелки из нашего объекта ретроспективы с таковыми из, к примеру, гораздо более поздней F.E.A.R. 2: Project Origin, ветеран может дать фору по количеству вырабатываемого у геймера адреналина. Спрячьте осиновые колья, обосную: упакованные в броню клонированные солдаты из игры Monolith выдерживали долгую очередь в упор, после чего эффектно валились. Стычка Дэвида с тремя спецназовцами длится буквально две-три секунды, после чего вы или перезагружаетесь, или со злобным хихиканьем двигаетесь дальше. Все зависит от того, что вам милее — лощеные спецэффекты или акселерация кровотока.

Задания в большинстве своем предусматривали столь любимую многими вариативность: бродя голодным волком вокруг базы неприятеля, Джонс мог выполнить задачу самыми разными способами. Разнился и путь проникновения, уязвимых мест в защите объекта было, как правило, несколько. Дозволялось прокрасться под носом охраны и объективами камер слежения или с гиканьем палить из ручного пулемета. Или же, взобравшись на пригорок, обстрелять обитель зла из подствольного гранатомета. А если у игрока имелось снайперское вооружение, был резон осмотреться: не видно ли вдали сторожевой вышки?

Об арсенале стоит упомянуть отдельно. Разработчикам удалось разбудить в игроке заядлого милитариста, который искренне наслаждался видом ствола и звуком выстрела. Оружие, казалось, действительно ложилось в руки геймера. Как в лучших домах, все пушки имели ряд различающихся характеристик, как то: убойная сила, скорострельность, разброс пуль, емкость магазина. Стрелять из всех этих пистолетов-пулеметов и автоматических дробовиков — сплошное удовольствие для эстетов FPS. Естественно, не обошлось без гранат, взрывпакетов и противопехотных мин. А возможность простреливать тонкие стены, и в наше время встречающаяся не особо часто, в этой игре действительно работала, причем в обе стороны: спрятавшегося в какой-нибудь хибаре Джонса могли расстрелять, не входя внутрь.

У графики Project I.G.I. есть одна интересная особенность — она на момент выхода игры никому не снесла крышу, но весьма неплохо выглядела, то же можно сказать и в наше время. В том же 2000 году вышла амбициозная Heavy Metal: F.A.K.K. 2, о ее яркой графике говорили с придыханием. Ее создатели показывали на экране буйство красок, множество анимированных объектов и толпы персонажей. В 2011-ом все эти жуткие пятиугольные лица крупным планом в многочисленных кат-сценах могут вызвать лишь улыбку. А у команды Innerloop, вероятно, имелся в штате колдун-предсказатель или машина времени в подвале. Они, не пытаясь совершить революцию, нарисовали аккуратные модели, прикрутили к ним неплохую анимацию, растянули над уровнями симпатичное небо с облаками, добавили снежок и дождик и немного потрудились над окружением. Итог: запустив игру сегодня, отторжения не чувствуешь и повредить зрительные нервы не рискуешь.

К сожалению, Project I.G.I. содержал несколько нюансов, не позволивших ему войти в золотой фонд. У игры не было функции сохранения и загрузки. Не было в ней и консольных чекпойнтов. Доступ к следующему уровню можно было получить лишь пройдя текущий. А теперь напомню о размерах территорий и о смерти от одной пули. Хотя некоторые хардкорщики считают это плюсом, добавляющим остроты ощущений. Но что было неоспоримым упущением разработчиков, так это респавн противника. Из зачищенной казармы в спину Дэвиду летели пули и мчались недоброжелатели. И хотя бездонные казармы встречались не повсеместно, но к ним добавлялось отсутствие возможности сохранить прогресс...Немало клавиатур было аннигилировано яростными ударами игроков.

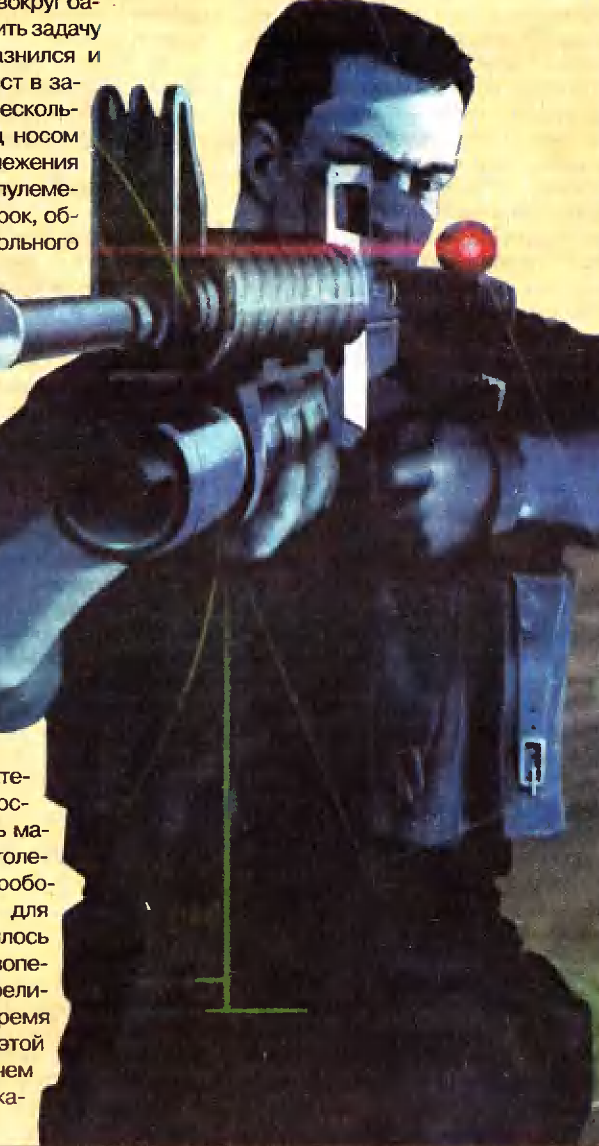
Если вы любитель ярких цветов и веселого мордобоя, то вам не сюда. Если ищете вызов, сложные спецоперации и почти настоящие пушки — попробуйте вместе с Джонсом рассеять очередные зловещие планы очередных русскоязычных агрессоров. После небольшой заплатки из Сети, кстати, игра отлично работает на Windows XP и 7.

Алексей Корсаков









виртуальные радости

Главный редактор — Анатолий Викторович Кирюшкин.
Шеф-редактор Павел Брель.

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. св. № 237 выдано Министерством информации РБ 07.04.2009 г.
Подписной индекс 63160 (инд.), 631602 (вед.). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-441. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распростран. (017) 335-44-81. E-mail: vr@nestormedia.com. Для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна. Тираж 14 123 экз. Подписано в печать 6.07.2011 г. в 23.00. Цена договорная. Заказ № 3133.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12